







FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

《魔兽世界》的第

(此后), 五見仙房 一电视版《仙剑奇侠传》全面大点评

ESWC2005中国预选赛报名开始! 英杰十年:"英杰传"系列 周边:小神游情侣秀总决赛

漫画小说:废柴是怎样绕成的

何嘗做游戏









个世界在等清 the 第1城市



# ONLINE

www.edehina.com.cn

我尊贵的勇士们,让我们在此一起立意。 我们只为正义与公理而战,绝不为自私的理由而战。 我们要帮助所有需要帮助的人,我们也要互相支援。 我们要以温柔对待软弱的人,但要严惩奸恶之徒!

# 上海群皓网络科技有限公司

Shanghai QunHao Netcom Technology Co.,Ltd.













# ERMIF ROSE







# 集生活。任务。**体质、交支、战斗**为一体的暴强<sub>回周</sub>超级网络



CEED!







365个成语故事。1000个任务键。65636个任务奖励 梦想小原DIY,桌椅框架随意摆。花章树木任你栽

变声调响淡理想,呼剧晚友"斗地主"

四个种族,完美配合;动作效果,华丽可爱



05年战国史诗巨

過产天价网游



3月8日





地址: 北京市海淀区学院路7号弘릧大厦七层客服热线: 010 - 82306868 传真: 010 - 82306885 官网: www.tj2.com.cn





#### 2005年4月号 島128期

管:中国科学技术协会 主 办:科学普及出版社

编辑出版:〈家用电脑与游戏〉杂志社 办公地址:北京市海淀区恩济庄 18 号院

1号楼 1104 室

邮政编码:100036

话:(010)88146001 他 (010)88117608

址: www.playgamer.com 电子信箱:play@playgamer.com

编,干港 常务副社长:宋爱华

执行主编:刘威 编辑部主任:梁华栋 罗东东 编辑/记者:谷岩 周越 石裹

美术编辑: 骨斌 单非 艾洋 编读热线: (010)88146003-30

项目总监:刘淑惠 广告总监:蒋同庆

广告经理:李丽 李宗泽 电子信箱:ad@playgamer.com

发行经理:王瑒

电子信箱:publisher@playgamer.com

上海代表处:赵廷 李帅 电 话: (021)58787033

电子邮箱 dagou@playgamer.com

号:ISSN 1009-6183 CN 11-4490/TP

邮发代号 82-622 国内发行:北京市报刊发行局

国外发行代号: 1359M 国外发行,中国国际图书贸易总公司 bk@mail.cibtc.com.cn

广告经营许可证:京海工商广字第8011号

尉:北京国彩印刷有限公司 定 价,9.80元

#### 健康游戏虫类

被剩不免游戏、拒绝资质游戏。 注意容器保护、谨防受骗上当。 酒度新建盐酸。沉迷游戏伤身

合理安排封间,享受健康生活。

稿件授权声明 凡向本刊投稿并被录用,由本刊支付稿酬的稿 件。均视为稿件作者同意以下条款

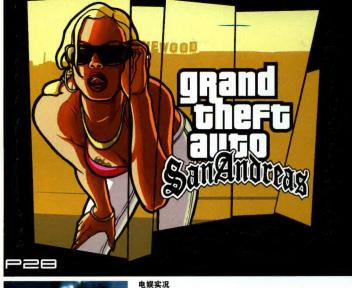
文责自负。作者保证其拥有该作品的完全著

作权( 版权 ),该作品不侵犯任何他人的著作权: 2、全权许可。( 家用电脑与游戏)杂志有权以 任何形式(包括但不限于纸集体、网络、光盘等介 质)使用、编辑、修改该作品,无须另行征得作者同 意,无须另行支付稿酬

3、独家使用。未经〈家用电脑与游戏〉杂志书面 许可,作者不同意任何单位和个人以任何形式使用(包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、 张贴、集结、出版)该作品,著作权法另有规定的除外。

#### 版权声明

本刊刊量的所有内容(除转载部分外),未经 《家用电脑与游戏》杂志书面许可,任何单位和个 人不得以任何形式使用 (包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、集结、出版)该作 品。著作权法另有规定的除外。







侠盗猎车手:圣安德列斯

#### 17

业界新闻 20 声音&数字&媒体 盛大下山了 21

22 魔兽世界的第一道坎 24

何苦做游戏 位网游制作人的成长故事

27 梦幻手笔?

-《梦幻之星在线》百车赠送活动访谈

#### 游戏观点

46 游戏评鉴 49 中国游戏风云榜

#### 第一频道

金山游戏专区

春光灿烂宝岛行

金山高层初访台湾独家追踪 超级网络 Q 公园 幻想春秋 Online 52

目标游戏专区

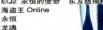
天骄 2 职业新手教学

网易游戏专区

60 飞飞魔法书 -职业分析及精练装备 62 其实很爱你

《大话西戏》 63 天堂川专区

64



40 41 航海世纪·公会争霸

深寒

静物

数少

幻想三国志II

50 分: 防弹衣

手足兄弟连

明星志愿III

神奇四侠

青蛇Ⅱ

万王之王II 42 43 侠义道 1.5

新作速递

28

30

31

32

33

34

35

36

38

39

功夫 Online 跟特色叫 44 45

随风奔跑,梦做翅膀 - 廠车 C.T.R 评测报告







黑暗的崛起

的宗他度



# 大浪来了

浪"的消息,整个 IT 图像炸了窝,每个人都闲

资本的游戏, 相形之下游戏圈里倒很安静,偶 尔有人表示这是游戏业步入主流的标志,也有

对新浪的战略投资只是棋盘上的一步棋,他开

的維心,在《挑战微软霸权》中各路观察家对







103 拇指快报 104 智勇双全,时尚魔力 摩托罗拉 MPx220 & A668 106 手机游戏英雄会

显卡变身体验

PCI-E 入门新兵 -华硕 Extreme N6200 TC

家游新浪联合调查 7

·迪兰恒进镭姬杀手 X700 加强版

#### 游戏科技 107

108

110 为玩家而生 英特尔 915 至酷游戏体验平台 112 64 位家用游戏 PC -HP" 畅游人 "a1070cl 随身音乐享乐时代 -9 敦 MP3 随身听迎表 116 释放战斗力 -2.4GHz 罗技 \* 无限战斧 \* 控制器 FOR MAN 117 -罗技 MX1000 无线激光银标 118

模拟天下 120 -模拟器快报 05.04 科技快报 -Tech Express2005.04

星球大战之旧共和国武士 II 西斯大帝 主线全攻略 76 工人物语 V 先王的遗产 完整关卡攻略

死亡之屋||| 惊悚攻略手册二合-

70

80

85

94

95

96

手足兄弟连/星球大战:共和国突击队/惩罚者/战事:直接行动 越战英豪 / 二战装甲兵 || / 模拟入生 || 大学生活

阿拉西司国家地理报告

《星际 Online》9 大行星战区分析-90 墨香 打造武林第一高手之外功篇 92 盗帅楚留香 图解剧情攻略(续)

魂 Online 转职向导 希望 Online 20 小时法师 45 级流程

东方传说 Online 超复杂 24 孝 大揭秘

#### 家游竞技场

97 实战 WCG2005 欧洲冠军杯 (ECG) 混沌的豪门盛宴: WEG2005 韩国预选赛 98 102 当强队遇到兵队

记 " 动廠 地带杯 "Su.Z VS Burn ESWC 电子竞技世界杯 2005 专区 ESWC2005 中国预选赛报名通知







# 新玩家 PLAY!GAMERS

仙剑,又见仙剑 外公有话说

- 我看电视版业逾奇侠传

似是故人来

电视版(仙食,奇侠传)角色评 曾经与你有的梦

-电视版(仙劍奇侠传)剧情评

仙剑语录

——《仙劍奇侠传》经典台词种种 新玩意

——移动娱乐 2005



#### 文渊阁

19

24

废柴是怎样练成的 16

18 Κ文

太阳! 我要更多的太阳! GB 5 MB

则匪与招安

自己的路自己走

#### 玩家广角

20 历史: 英杰十年 ---· 英杰传· 系列游戏回首

文化:游戏与史诗

28 图鉴

30 幽默 32 生活

周边: 小神游情侣秀总决赛 封三 家游竞拍总动员



















# 广告索引

封御	上海九频
封二	群皓网络
	广州网易
	金山公司
	金山公司
	目标软件
	目标软件
	坤迈网络
	亚洲互动
11	亚洲互动
	CHINAJO
	新浪
ILE :	华顿电脑
	减星科技
	米字华。
61	广州网易
62	广州网易
	广州网易
123	游龙在线
125	游龙在梦
-22	1,01





而玩城

智冠电子













# 3D奇幻MMORPG

coming soon ......
KOK2.AIJOY.COM

# 2005年 雷爵出品,经典之作。 极具内涵的国产颠峰之作! 等待总会有美丽!

命运之轮再度转动 残留的回忆成为历史 新的纪元再度降临 未灭的星光成为火焰 因命运而战斗 因命运而厮杀

举起手中的长剑 用热血塑造万王不灭的传说 冲破未知的封印 用生命续写王者不朽的史诗



V .= 1800 V

7 KMT 495 V

地址: 北京市朝阳区八里庄西里100号 住邦2000 B座 1608室 电话: 010-85865570/71/72 传真: 010-85865578 鄰編:100025







# Play Future

## 2005年7月21日-25

第三届ChinaJoy游戏角色扮演嘉年华

第二届ChinaJoy展会优秀游戏评比大赛

第二届ChinaJoy电视游戏竞技大赛

21世纪未来数码港展示区

- 主办单位:
  中华人民共和国新闻出版总署
  中华人民共和国科学技术部
  中华人民共和国科学技术部
  中华人民共和国国务院信息化工作办公室
  中理量等貿易促进委员会
  中华人民共和国国家版权局
  上海市人民政府

- 及办 单位。 中国出版工作者协会诗戏工作器员会 上海亦新闻出版场 北京汉或国际高速有限公司









**派办单位**。北京汉威闘际展览有限公司 联系人, 栾逊先生、漆延征先生、于昆先生、陈卓华小姐 电话, +86-10-51659355 传真, +86-10-87732633

地址,北京市朝阳区百子湾路16号后现代城5号楼A座601室

www.chinaiov.net







华硕极速至强 Extreme AX850XT系列显卡

带你身临[半条命2]真视

不断超越自我,史上极速至强华硕Extreme AX850XTI Platinum Edition 系列显卡是极致性能与完美功能的天作之合。 让你置身《半条命2》真实影像空间,感受劲爆超快感侵袭

# Extreme AX850XT Platinum Edition

- ■采用强劲的Radeon X850XT PE显示核心,内建16条渲染管线
- ■核心频率540MHz; 显存频率1.18Ghz(590Mhz DDR)
- ■内建256M(256bit)业内领先的DDR3高速显存
- ■完整支持OpenGL 2.0和微软DirectX 9.0
- ■支持PCI-Express 16X
- ■附赠DVI TO VGA转换接口、S-Video高清晰度电视连接线



华顿GameFace Live证据



半新会2唯一指定量-

北京李寶 養養: 010-1266 7375 上海华疆 養産: 027-5442 1615 广州李寶 養養: 020-4557 2305 咸寨年皇 養養: 028-4231 6855 沈州李皇 養養: 024-2386 6728 東京李聖 養養: 027-5971 6855 西宋李皇 養養: 027-5971 6855 西宋李皇 養養: 027-5971 6850



# ・从微星开始 打造ATi PCI-E强

#### RX300-TD128E



核心频率: 325MHZ 128MB DDR 显存:

显存位宽: 128bit **显存频率: 400MHZ** 

OpenGL:2.0 支持:

DirectX9.0

#### RX600XT-TD128



核心频率: 500MHZ 显存: 128MB DDR 显存位宽: 128bit

显存频率: 740MHZ

OpenGL:2.0 支持: DirectX9.0

## RX700PRO-TD256E



核心频率: 425MHZ **256MB DDR3** 显存:

显存位宽: 256bit 显存频率: 860MHZ

支持: OpenGL:2.0 DirectX9.0

## RX800XT-TD256E



核心频率: 520MHZ **256MB DDR3** 命存:

显存位宽: 256bit 显存频率: 1120MHZ 支持: OpenGL:2.0

DirectX9.0

沈阳 024-23967777 021 52402018 010 82511688 成都 028-85232380 南京 025-83607535 0755 83991235 深圳



详情语访问微矩中文网 www.microstar.com.cn 🛬

 MSI 是Micro-Star INt'Co.,Ltd..的注册商标 产品規格如有改动。恕不另行通知 此印刷品中所述及的特性/功能对于所有微量产品均为可选项 文件所涉及的全商标都是它们各自持有人所有的注册商标



▶ 希望Online官方网站: www.sealonline.com.cn

新版本详情请见官方网站



#### GDC 2005 落幕旧金山 新三大丰都火排煙热

在美国旧会山举办的一年 度的游戏开发者会议 | Game Developers Conference 2005 1 于 3月11日圆满结束。会上强大的虚幻 3 引擎 Unreal Engine 3 ) 及首款基于该引擎的游戏 Robo Hordes 震撼亮相。世嘉宣布收购制作"全面战争"系列的英国公司 Creative Assembly。更令人 大主机厂商分别透露了各自后续机种的 些情况。 瞩目的是,

任天堂社长岩田聪在 GDC 的演讲中,首次披露了任天堂下 代生机 "革命" (Revolution) 的相关细节。"革命"将延续 NGC 的合作关系,与 IBM 及 ATI 共同研发。IBM 将提供名为"百老 (Broadway)的CPU, ATi提供名为"好采坞"、Hollywood;的图形处理器(GPU)。"革命" 将兼容 NGC 游戏,内建 W-Fi 兼容的无线网络功能,可与 NDS 联机,并将与 NDS 预定推出的因 特國联机计划结合在一起。

微软副总裁 Xbox 事业部总品。Allard 公布了新主机 Xbox2 的情况。Xbox2 的 CPU 为 3× 3.0Ghz IBM PowerPC CPU, GPU 将比目前 PC 上最新的 ATi X800 更先进、并支持 DirectX 9 0 Shader Mode: 3 0,4 倍于 Xbox 的 256MB RAM, 配备 USB 2 0 摄影机、支持 Xbox Live 与 HDTV,便于进行网络浏览及媒体播放。

索尼则公布了 PS3 ( 暂名 ) 采用的新一代高效能微处理器晶片 "CFL1" 的相关资讯,确定 PS3 将采用 OpenGL ES 作为标准 3D 绘图应用程式开发介面(API)

预计在 5 月的 E3 大展上,三家厂商将推出更详细的新主机资料,十分值得关注。

#### Next Generation Xbox Guide: Home



Next Generation Xbox Guide: Gamer Profile



The Gamer Profile sums up all of a gamer's information, settings, and game play experience, and late every player create a unique most generation. Now identity a layer's Gamer Profile in enclades all their Achievements across all games, online and offices. You Gamer Profile is presented in several ways, such as your Gamer Card in the Guide and more expansive views in game swite and

metchmaking scenarios

#### 金山第三部岡游大作面世 《幻想書駛 Online》 瞄准 G 版市场

3月11日,金山软件在京召开了第三部网络游戏大作《幻想春秋 Online》首次媒体前瞻会。 金山酬总裁王峰公布金山三大游戏工作室 2005 年的开发计划,同时透露金山将延续家庭化网络 梦想的战略, 以轻松绿色的 O 版大作(幻想春秋 Online)为突破口,将金山\_地五款网络游戏全 而挺进家庭网游市场。

此次会上,實藏一年的金山成都亚丁工作室潜心大作(幻想春秋 Online)首度曝光,这款3 月底展开内测的游戏是以中国春秋历史文化为背景的大型Q版网络游戏,被誉为首款集战斗、 任务、休闲、交友、生活为一体的超级 Q 版网游。游戏独有\_项创新系统"变音语音聊天系统" \*366 成语绿色任务系统"和"房屋 DY系统", 游戏 NPC 对白将邀请国内 线明星进行真人配 音,为国内第一款明星真人配音的网游人作。

业界普遍认为,2005年家庭用户将成为 中国网络游戏下一个市场制高点。Q版网游 市场特点非常鲜明,容易被家长和玩家接受 市场空间巨大,对此,金山推出"超级网游〇 公园"概念的(幻想春秋 Online),将进 步 巩固金山在家庭网游市场的占有率。金山烈 火、西山居、亚丁二大丁作室以历史、武侠、体 网为各自开发方向,《剑侠情缘》、《封神 榜〉、《幻想春秋 Online》 的先后成功将奠定 金山公司作为国内最大的网游开发商的地 位,使金山在""地五款,百万在钱"宏伟目 标的征途上踏出坚实的步伐。



#### 上海数字娱乐中心 据牌成立

2005年3月17日,上海数字 娱乐中心宣告成立,并存徐丁区举 行了成立大会暨福建化式。

上海数字娱乐中心生任杨秋 **芬介绍说,广海数字娱乐中心将通** 过"版权服务中心" "薛江中心 和"资格交易中心",打造一个推 进上海地区乃至全国数字娱乐产 专发展的公共服务平台。她表示, 上海在我国目前数字娱乐产业的 发展中已经早现出越来越重要的



作用,这次成了的上海数字娱乐中心将为每 个在上海成长和发展看的数字娱牙企业提供服务。 上每市通信管理局局长张板和上每市徐汇区人民政府区长标溯到会祝贺。并发表讲话。 位领导希望上海数字娱乐中心能够积极引导数字娱乐产业的发展。并在数字娱乐技术研发和内 容制作的企业培育、产业人力资源培训机构的支持、产业技术、资源单台建设和运作等方面进行 不断的探索、为构建 个技术更领先 内容更健康、市场更规范、发展更和谐的数字娱乐产业作 出希顧

#### 健康上网拒绝沉迷 规粒未成年人网络成魔大行动开始

3月1日,为进一步深入贯彻客家《中共中央国务院关于进 步加强和改进未成年人思想道 德建设的若干意见》。由中央文明办 共青区中央 新闻出版总署和允明日报社联合主办,由中国 青少年网络协会 中国出版工作者协会和光明日报和网络信息部联合承办的旨在帮助广大青少 耳戒除网络成瘾的"健康上网拒绝流进"一揆教未成年人网络成瘾大行动"启动仪式暨新闻发 布会在京降重挙行

中央文明办 共會团中央 新闻出版总署、光明日报社等有关部委领导、游戏业界代表。家长 代表, 首都主要媒体代表和台疗网壳问题的专家学者共70余人出席了会议。据新闻出版总署音 像电子和网络管理问题司长寇晓伟介绍。本次活动的主要内容包括 开展青少年网络游戏情况普 查 网络介甘公布自律宣言 游戏媒体作出传播承诺,大力推动游戏人才的培养工作,组织开发 "中华英雄语"等优系解析的网络游戏,增设绿色服务器,推荐适宜青少年的绿色游戏 加强网络 技术的研发工作。保护者引年产合法权益、并使者少年免受不良信息的侵害。建设"未成年人绿色 前此体验专区"编辑预防网络应赖指南 召开社会各界人士参与的治疗网络库谈会 细建志愿者 南运用即引通讯工具 对一结对子,开展"手拉手"活动,开展台疗网络青少年假期特别行动等。

据悉。此次活动从2005年3月1日起正式启动、并将在全国范围内长期开展、今年主要在北 京、上海、重庆、天津、广州等大中城市率先展升。

#### 台北电抗展评选强映 《新绝代双轿 Online》 成最大赢家

在2月24日开展的 2005 台北电玩展会场。 \*2005 GAME STAR 游 戏之星选拔" 得奖名单 〈新绝代双骄 Online》(宇峻奥汀)荣 获本届"年度大赏"等共 8 个奖项,包括台湾地区



自制最佳在线的戏 最佳客户服务 最佳企划奖、最佳美术设计奖、最佳配乐音效奖、最佳制作人 李 特别奖项的年度大赏集,成为台湾地区 2005 年最大赢家,而大宇则以 9 项奖成为得奖最多的 游戏公司。目前(新绝代双轿 Online)已由智冠电子在内地代理,3月11日开始测试。

#### 第三届园塘会轭一次新闻发布会在京召开

3月17日, "第一届网博会新闻发布会"在文化部会议厅召开。继去年10月第二届中国国 际网络文化博览会成功落幕,网博会作为中国网络文化产业发展的一个重要盛会,得到了中央领 导的高度重视及社会各界的广泛好评,真正把中国网络文化产业发展推上了一个新的台阶。在文 化部的大力推动下,第二届阿博会已定于2005年10月4日至10月6日在北京展览馆举办。展 览面积近2万平米,展会将重点突出"创意中国,互联世界"这一鲜明主题,从而有力地推动中国 网络文化产业深入发展,促进国际网络文化内容领域广泛合作。

本次发布会上,文化部就第 届网博会的整体内容作了介绍。本届网博会将在上届基础上增 加展小面积、同时设立国家动身游戏原创作品展示 国家原创人才教育培训展示、国际互动娱乐 体验 国际数字艺术体验 国际数字技术交流及交易展示、国际数字数码产品展示、网吧设备应用 及解决方案展示,中国连续阿吧百家示范店展示等主题展示区域。届时、将举办包括百家示范阿 吧评选 网络音乐大赛、网络游戏大赛、网络专业知识大赛、网络专业技术大赛、网络新闻评选、网 德会气务品牌推荐评选以及中国网吧行业普查、首届国家原创数字艺术大奖等多种精彩活动。





#### 目标顶星战略携手 千万巨奖创発行业合作记录



2月23日,目标软件和泵堆顶星科 被有限公司联合举行"目标·项星战略合 作暨(天骄Ⅱ)全国推广正式启动"的新 启动 "2005 (天骄川) 普及风暴" 舌动。同 計、目标软件官布了 2005 年网络战略 2005年目标软件将再投 5000 万用于网 各游戏技术研发,目标软件由网络游戏研 发提供商正式转型为一家集研发 运营为 一体的综合互动娱乐服务提供商

据悉,顶星公司将为此次占动提供包 括笔记本、主板、数码产品等在内多种奖 品、奖品总额高达千万, 创造了业界新的

#### 17173 吉祥物 Logo 大征集

2001年3月, 网络游戏在中国刚刚起步的时候,17173.com 应运而生。2003年11月加盟 SOHU,至今17173 com 已经走过了4个年头。四年内,17173 com 取得了骄人的业绩、成为 个跨平台的网络游戏媒体,为玩家提供最新最快的游戏资讯和沟通平台,被广大网友 游戏玩家 游戏厂商誉为"中国网络游戏门户第一网站

日前,17173 网站特设 2 万元奖金,举办 17173 吉祥物及 Logo 标志设计大赛,希望在广大 网友和专业人士的协助下,为 17173 创造一个醒目的、独特的、更具活力的全新形象。 大赛地址 为 http://act 17173 com/2005/03/logo0307/index shtm



#### 群略网络正式接收 《茶陌 Online》

近日、上海群皓网络科技有限公司与深圳金山华络公司正式达成协议、全面接收(永恒 Online 〉在中国大陆的一切运营。

群皓网络在收购(永恒 Online)的过程中,得到了韩国三星、GNIsoft 公司的全力支持,各方 细数地商谈了新版内容和更新计划,承诺用最强的技术支持。来保证(永恒)在国内的顺利运营, 在最短时间内实现中国大陆的(永恒)版本与韩服同步更新。给所有喜爱(永恒)的新老玩家提 供更强的游戏稳定性、更出色的画面表现力、更丰富的游戏内容以及更公平公正的游戏环境。

据悉,3月21日(永恒 Online)的封測采用目前韩服最新的26版本,展现在玩家面前的将







#### 国产网游《海之乐章》登译

由厦门二进制数品科技有限公司制作的网络游戏(海之乐音),于2004年底由35.5至底网络 游戏事业部投入运营、将在 2005 年 4 月进入内测阶段。广大网游玩家将有机会抢先感受集休闲 与智险为一体的精品网游(海之乐章)。

(海之乐章)以15~16世纪大航海时代为背景,采用3D建模结合2D 干绘的可爱型美工风 格,七大人物系列各曼特色,几十座城市尽展异国风情。玩家既可以驾着自己的船随风远航,现光 各地附景,又可以洗径在就地上冒险。(海之乐意)官方网站为 www.seagnine.com.cn.

#### 活方对战亚台全新宴解

潜方对战平台不久前推出了全新标识, 冶方对战平台网站(www.cga.com.cn)也随之全面



浩方对战平台拥有 6200 万注册用户及 50 万峰值同时在线用户,是全球最大的电子竞技对 战平台,其网站则是国内最大的电子竞技门户网 站。新标识的推出,将原有的浩方对战平台及 CGA 网站"者有机结合为 体,形成了统 的浩 方对战平台的新形象。

告方总裁李立钧表示, 新标识的推出及网站 的全面改版、显语方对战平台鸡年新举措的第一 步。在新的一年里, 浩方将继续着力于为中国广大 的电子竟技游戏玩家服务。店方对战平台将免费 进行到底的承诺将始终加 , 在坚持打造是好的 房间、招房间特权之外更多增值服务内容、提高增 值服务品质,更好的服务于 V.P 玩家。



#### 韩国美女协贞儿代言 《洛奇》山文版即将内测

(洛奇)(Mabinogi)以北歐凯尔特族神话中充滿关爱的安乐世界为架构, 游戏清新自然,代 言人也是同样风格。Nexon 公司为了更好的宣传《洛奇》,邀请了韩国美少女组合 Jewelry 的主 唱朴贞儿作为(洛奇)的代言人,玩家可以在游戏的各种活动中看到朴贞儿的身影。

朴贞儿是韩国新 代人气偶像,除了担任 Jewelry 的主唱外,还身兼韩国一大电视台(KBS, MBC MB I 主持人职位并涉足影视。去年 6 月 7 日当雅典奥运圣火到达韩国首都,朴贞儿还作为 火炬平参与了睪火传递。

另据消息,目前(洛奇)中文版的汉化已经初步完成,即将进入内寓阶段,



#### 记者专访玩酷利技 《少益传奇》呼之欲出

3 月 10 日,本刊记者就 3D 网络武侠游戏(少林传奇)即将进入国内市场等相关问题,专访 了该游戏制作商玩酷科技总经理张风珠女士。张女士在此次专访中表示,(少林传奇)这款获得 少林寺授权的游戏将于3月底敲定代理合作伙伴,量迟5月在国内进行公演。《少林传奇》是一 款强调中华传统文化的游戏。即使是时下流行的 MMORPG 恋爱系统。也会被演绎成诸如"红鸾 系统"这样颇具传统的配对方式,相信这也是该游戏借以吸引女性玩家的重要砝码。而对于游戏 3D 5 擊和防止外持破坏等技术层面问题,张女士同样显得自信满满。究竟(少林传奇)有何种本 锁,还要期待即将开始的公测了。



#### 《雕界》首次测试推出

号称全球第一款视聊网游的 ( 贖界 ) 定于 3 月 28 号 开始封闭内测,主要进行第一次小弦闸技术性的 Bug 测 试, 发布内测帐号激 舌码 1000 个。

金酷软件表示,为了使更多的人能够参与。一起体验 并发的辛苦与快乐,把技术性封测提供给玩家 起参与,使 到产网游能够更好地改进和完善。( 魔界)是金酷自主开发 的第一款网络,目前还有很多基本性 设定等问题需要严格 的缘正,希望玩家带着期望及宽容尝试技术性封闭。

#### 游戏、影视、动画精英云集 CG 开发利器 Maya 8,5 北京发布

3月15日, Alias 公司业太区执行总裁 Alex 先生及特新科技有限公司执行总裁 Ivan Lee 一行出现在北京玛雅酒城,与来自各界的 CG 开发人士及爱好者,共同举行了 场声光 幻影的 Maya 65 发布会。北京软件协会益智 与娱乐软件分会赵孝蒙秘书长、NCsoft 中国 研发中心总裁 Nam 先生、特新科技有限公司 资深软件工程师张嘉亮先生、HP DCC 李晓 波总经理和 MicroSoft 游戏工作室游戏制作 专家山本 意先生分别在会上发言,就游戏 产业展望和游戏开发工具的使用和与会者进 行了专注。



#### 摩托考拉"新集中宝" V628 翩翩上市

[2005年3月,北京]全铁路动造团的领导表廊托架均推出"新常山空"V628— --- 數示錄 了风靡全球的掌中宝设计,并在该经典基础上再度创新的 CDMA 手机翩翩上市,述说着"洗净铅 华,简约是金 的质感时尚。V628 配有轻灵俊逸的造型、彩麒翩翩的动感和符合人体工程学的 I 业设计,将摩托罗拉特创的董中传奇进行了现代的时尚渲经。





#### 伸近携手连邦并再度融资 《星际 Online》 势不可持

3月10日,上海坤迈同连邦软件结成战略合作伙伴及坤迈第一次融资仪式在上海新锦儿大 酒庆举行。

连期软件高級副总裁林粤表示,连邦与姆迈培成战略合作伙伴,是对常尼在线缐东ISOE的大作(畢於 Online)的品质有绝对的信心。而神迈公司名实,严谨 专业的经营理念,更订近 科 學定了合作的信念。上海姆迈同连邦软件结成战略合作伙伴,则是看中了连邦强大的地面推广伏 \*\*

在上海坤迈同连邦软件达成战略合作伙伴之后、随之进行了上海坤迈第一大融资仪式。维众



#### RocketBoy 握手 S800 游戏笔记本 TCL "海盗" 游戏 PC 再渍新军



能趨勢,更面向未来機能是卡升程的可能。其参加使性缓轉來 散字环砾岩效 有较 汗疣 LAN. 菌牙 证外,DVD—Dual 及双光鉴扩限能力,都形容800 成为全天候,全地域 ~舱的个人数据心。曾在长线顺下"战胜名"寿贵特拉道。 荣贷 2004CPL 冬季美 DOOMS 过辛的盖尼 (RocketBay),也与平日这友以 SB00 进行了一场精彩的对这系演奏,Nvida,Logitech 的态后人士也断了发布会,对对与下位。合作的 SB00 表示了新知的祝愿。

#### 数码、娱乐、银时尚 HP 发布 2006 年家用电脑产品线

3月3日,IPP 在北京拳水了一场"数码、娱乐、倾时尚"新阅发布介,降零推起 2005 在 IP 全機會"輸設人"原列15 航家用电脑。此次 IPP 家用电脑" 族聚"在全球和询内进行,将等本档 对保守的"重色分水"换为时场侧板的"饱色新菜"。发布它上展7 的两次被电外模设计时用于 同时发布的 a.u. 和 W. 系列家用电脑上。此次 IPP 全新家用电脑产品检查了以全新外现引人瞩目 2分,更从片性的时体设计、LightScribe 盘面加到技术和音次在国内槽出的 AMD64 游戏 PC. 共和打造其家用电路产品给约全部形式。



#### 弹指啸风云,群星霜九州 互联星空休阁游戏大意闭幕

3月6日、经过两天的落货角走,净指端风云、群星舰九州"互联歷空休闲游戏大赛点决赛 在近岸深圳等下程展,允比赛场后的最后总次也从来是腾流人口游戏、聚众游戏、中国政众中 也为蜂游戏等团家们内着名 SP 中台的 20 位置于中令。包括铁旗、四四面大车,线,对明己 地址会中国象银等 6个是要火湿的除工,游戏,自 2004年12月27日止五开修以来,前明日上 局景和决赛吸了「30 多万用户参告。中进了国内网络游戏大赛的股之人数纪念。六个项目的 足,至 季军分享;由中国电信互联管之提供的20万元录金。没军选于还将直接进入下届大赛的 总决赛。中海公司经得「此次比赛的团体大发,而为玩家制合的玩家类女秀大发则为来自上海的 模仿李券获得。

#### 新浪推出帐号安全产品"天堂川安全卡"

新е特推出一款专用于保护(大零1)玩家新号的特色产品(大零1)安全卡。该产品由"安全细胞调身卡"的 安全概定编除卡,相应,该身在使用 安全被选稳身卡,都是海戏师号以后,海水是他都多纳的比赛的自身能够同一安全被选稳等十;2 付银密和时度,但是现在市成,以此保证股票每次的登越密标合金重整,如有有效杜密标号准属。反象也可以使用 安全概定 解除下,解除安全水与加克账号的第二。统计3月辰、对北德兴趣的玩家即可在西面上购买更这次产品。

#### 《征服》英文版国内正式内测

维《证据》美文施在美国成功业胜之后,因此识别公司于3月上式在中国人民自约《图图》 实验业类型,以证据,英文施有《建创作政策》的设置。conquer 91 com,注册费号仍整础 (但能》及支加的服务服务费的工。提刊在英国企业需要包括》来交级的同时。设现国内各省的发 项家对来之游戏有识据,因此决定了中国大型地区也同广支款游戏。"周发中国公司宣集 业也行程与年记、证据》来文础中国第一省自己服务并全美国的自主编者的大型多人在 核甲培教及,也是中由市场;至一新美文网络通过、我们的目的是让中国广大的对学习来交有关 推断政体组成。在全要条金被协会的同时,可以将与月报等自己的美文本等。

#### 讯官全面上市 400GB 日立 7K 400 硬盘

400GB 名量的日本7×400 楼盘由市由立项盘国内总代 ORBBIT 讯费全值推与国内市场,并检验提供一引发费保护库物或排售更中心想据修复也是服务。7×400 是已 Desktals 系列 中侧的线键子品 透供并一几年 AB电力 AD AR为他区 人型磁镀锭计、单键各量 90GB 采用现体动心输出,这些未被地位之间,可以有效保护链数型部位全全 放转床动促护技术。能在您转换如产量的环境,以及客域高等较中收到学动器作能停除。从时候参数 注着 7×400 对导处时的 16.5ms 平均数据或是基本 44MB/s。写入建集为 21MB/s,作为全球管数 400GB 的次套量硬盘,其技术实为值得能够。

#### 女尔莎下调旗下主流产品价格

文字の E.SA i 日前宣布全面下地包括 Geforce(8500 系列格内的 注意呈示着他,最高降临 达500 元。第中 AGP IP 万面的影雷者 A680 下環 300 元后售 1199 元,果用 DDRIII 萬進團寺 的影響者 A680GT 也由 1999 元明專为 1749 在 PCI-E 方面,影響者 660 团 i 1999 五條 500 元、 影響者 680GT 田之前的 2000 元下項宣 1599 元。同时作为 (DODM3) 汤以肯含方律—指定显卡、 以上产品的搬运走版 (DODM3) 汤此。此外,剑雷者 X30 相比之前 999 元也太循下调 200 元. 一 举成为自前 PCI-E 最佳人) 浅粉手。

#### 請英 776/939 平台转换主転发布

類高电脑 (ECS.) 〒 CeBIT2005 大塚上龍山 PRBS Extreme 主板。基体使用 7 SSS66 北梯 N SSS66 末梢、東洋 東洋 計 (106 Alb / 1 SPB /

#### 层状签约 JNC 由国区代理

捷応・回転専回線下海を各級同科技品線、IAC 宣布正式委任国内書名通際部广州景改电子 代理 INC MP2 ) 穴代理。目前司成也子隊下数四产品称了自有品牌"拉音"外、泛将電域的 要升 IT (DATUM IMP2 的全国IRP場、再加上此次取得的 INC 代理权、に将込成分个人影響产品 的国际代理品牌塞的時期性的商之。 品位电子表示 INC APC 品定性上离子升下和形态。以 "多級」等値、的時间表示产品。在系列产品也能进程升度象的作用。

#### 光华杀毒全面保护网游安全

北京日月光年校片有限责任公司推出(北坂兵森敷於り、片村府技器政府名称安全包息如 各市の日本、北陸企民器等、都可以完全封京上級。而且它还可以查索·16万种病毒程序。 カ万伊阿特洛政策还指他企業使貨用的企筑场最级、政策中以在河边及其他有不全量都が上 网络所、施村企會自己使用的计算机是否安全、進史新号波高等情况的出现。 京城可可以随时登 截中国邀奏問(Howwww.muschan confreenfeeving.map) 的在我基章を发展市該收失

9 . . .

"从直觉的层面看,这一实验很 有意义。如果你在 个可以改变的虚 拟环境中花了大量时间、它同样会对 你每天必须面对的另一个虚拟现实知 改变人类大脑的工作方式和组织方

加拿大 Grant MacEwan 大学的心 理学和社会学教授 Jayne Gackenbach 做了一项调查、她发现游戏玩家更领 向于做"清醒的梦" [Lucid Dreaming),即在做梦的过程中知道自

己是在做梦、这些玩家在梦中甚至会熟练地控制自己的意识、或是以 第三者的角度观察自己的梦,就像在玩游戏一样。

"受害人的傾向尚不清楚,而被逮捕的学生称他最喜欢的是超任 上的《勇者斗恶龙 VI》。

据日本电视新闻报道、日本的一名大学生因威胁要杀死朋友而 被逮捕,双方为《勇者斗恶龙》系列中究竟那一部最好玩产生了争 执,警察以被告在网络上发布的含有威胁内容的帖子为证据,逮捕了 该学生。

"由」我们拥有。富完善的电信和网络基础设施。对了游戏开发 公司来说,马威克人疑是全欧洲最先进、最理想的驻地"

-欧洲岛国马思岛(The Isie of Man)宣布将采取一年列优惠措 拖,以吸引掉践开发公司人驻该岛,当地政府表示如果有辟贱开发公 司愿意入驻,小岛财政可以提供办公场地建设费用,改造费用,办公 用品和其它费用的 40%, 以及员工培训费用的 50%。

"我们曾试图通过一常的审计途径解决与新线电影公司之间的 介政, 但结果并不令人满意。

《指环王》三部由导演彼得·杰克逊起诉新线(New Line)电影 公司,称后者未能支付自己应得的部分电影授权金,其中包括美国艺 电(EA)开发的"指环王"游戏中所使用的电影影本和歌词的授权 金。2004年 EA 出品的"指环王"游戏中、《指环王:第三纪》是完全 基于电影三部曲的一款单独的游戏,《双塔奇谋》和《王者归来》中 也大量使用了电影中的资源。

"这几年我没玩电子游戏。但 有这种东西让我又有了玩电 子游戏的感觉,这种快感有成人游戏的味道,又有成人游戏所不 能满足的东西,提升到比较升重的东西。玩电子游戏不能玩到天 康出窍,做音乐就可以。"

'柽琅教父"崔健这上了电子音乐设备,他说玩电子音乐设 备就像就电子游戏一样令人着迷,崔健的个人第六张专辑一 《给你一点颜色》即将在 3 月底推出,这张专辑中更多地糅入了 电子音乐的风格



"网游代表了先进科技,没有南 浮癖盗, 也没有宣传封建述信利违 无违纪, 如果再用禁止、封杀的手 改,是不利1社会进步的,何况禁也 是禁不了的"

十届全国人大代表率葵南在和扎 京高校艺愿者社团代表座谈时表示。 不能将青少年网络的责任一股脑儿推 蛤网络, 他建议关取疏异的方法, 将青 少年的汪竟力从网络群戏上转向有益

的文化体育活动、每个字校都应须给青少年提供学习文化技能的场 所和某地,他还建议网络游戏制造商要增加传统的伦理教育内容、

"我们希望今年的报告推够促使美国政府加大打上盗贩的力 度、游戏行业为美国经济作出了巨大贡献。但高版标准在降收到 的市场,束缚我们的创造力。"

一在美国娱乐软件协会(FSA)提交给美国贸易代表处的年度 报告中, 马来西亚, 中国和俄罗斯被引为全球盗版问题最严重的 三个国家 该报告称马来西亚是全环蔽大的盗贩光盘的生产和出 口国家、中国则是全球最大的盗版卡带的生产国家

"发生在河拉巴马州的这一事件清楚地告诉我们,正是这四 家游戏公司联合起来,将Devm 训练成了一名杀手,

以反避戏薪称的美国律师 Jack Thompson 将 Take Two.索 尼电脑模乐美国(SCEA), CameStop和沃尔马特购家公司告上法 庭、徐这四家公司应该对 20xx 年 Devan 杀害三名警察的变件负 他认为 Devin 是受到了 PS2 游戏《快盗猎车手》的影响才犯 下杀害警察的罪行, Take-Two 公司是该群戏的发行商, GameStop 和沃尔马特是零售商, SCEA 则是 15.2 的生产商

770 万美元

英国 ELSPA (娱乐体闲软件出版者协会)的 名官员称,2004年共从英国盗版者手中收缴了 价值 771 力美元的盗廒软件。英周警方去年执 行了 538 次突击检查, 赢得了 67 起软件盗版案 的胜诉:

1400 万台

微软宣布召回已在全球售出的 2000 万台 Xbox 中的 1400 万台的电源线, 他们发现 Xbox 的电 源线可能会使用户遭受轻微硬伤或烧坏地毯等 物品, 故障率约为万分之一。微软称目前只接到 了 30 起因 Xbox 电源线而引起的烫伤或财产 受损的报告。

150 万玩家

暴雪宣布《魔兽世界》的注册用户已突破 150 万,全球同时在线人数超过50万。目前北美的 注册相户超过80万。同时在线峰值在20万以 上,欧洲的注册用户超过50万,同时在线峰值 达到23万。

1000 个账号

禁守公司宣布,最近几周对在(魔兽世界)中专 门靠打钱(farming gold) 来换取现金的玩家的 调查工作已经结束。暴雪已经永久性封停了 1000 个涉嫌现金交易的玩家帐号。

|800 个账号

更克威尔艾尼克斯公司永久封杀了网络游戏 《最终编想 XI》(包括 PC 平台和 PS2 平台)中 的 850 个 PlayOnline 账号, 原因是这些玩家在 游戏中有违规行为,例如引诱其他玩家进入陷 阱,或无故 PK 其他玩家,干扰了其他玩家的市

#### PC Gamer 《使命召喚Ⅱ》 ( Call of Duty II )

这一回, Infinity Ward 把战场延伸到了北 非。这款一战射击游戏采用了更开放的架构,你 可以在各战役之间转换,而不必遵循固定的任 务流程。你甚至可以在游戏中加入德军,参加德 军的某场战役。



#### Computer Gaming World 《战场 2》 ( Battlefield 2 )

年前,我们最先爆出了《战场2》的语句。 之后我们连续报着了游戏中的过程,载具和可破 环地形等内容。现在,游戏的将冠节,我们又为太 家带来了最重要的一个部分 通识和指令。这将 有助于你成长为 名合格的战场指挥官。



#### **Electronic Gaming Monthly** 《韭菜帝国》

( Jade Empire )

神秘的中国,传奇的怪物,还有功夫。我们与 BioWare 工作室的开发人员面对面讨论他们的 这款动作角色扮演游戏,我们发现除了武术外, 他们的脑子里还有许多令人吃惊的想法。

# 盛大下山了



新闻的被做游戏的收购了,干正事的被不干正事的收购了,拥有 一大群中产读者的被拥有一群毛孩子用户的收购了,每天 24 小 时不停更新内容的被每天 24 小时睡觉都收钱的收购了。"这是 许多人在得知盛大收购新浪股票后的第一反应。

2月19日, 上海盛大交互娱乐有限公司 (纳斯达克股票代码 "SN-DA")在其网站和纳斯达克同时发表声明称,截至2月10日,盛大与其控 股股东已通过在二级市场交易,持有新浪公司总计19.5%的股份,成为新 浪的第一大股东,比新浪董事会现有成员所持股份的总和(不到10%)高 出近一倍。在向美国证券交易委员会(SEC)提交的受益股权声明 13-D 文件中,盛大坦承购股的目的是战略投资,并意欲控得实质所有权,进而获 得或影响对新浪的控制。消息传出后,各种传言和猜测铺天盖地而来。

收购新浪究竟为哪般?有人说是为了抢占舆论阵地,有人说是为了新 浪的 8000 万用户,还有人说是陈天桥的"新浪情结"甚或"北京情结"。 现在答案似乎已渐渐揭晓,据3月14日的(经济观察报)报道,盛大之所 以收购新浪,为的是结盟微软,进军网络电视(IPTV)。一位记者写道 "陈天桥的假想是·Intel 出芯片、微软设计操作系统、长虹制造捆绑到电 视机上销售的机顶盒、盛大提供数字娱乐服务、广电提供电影和 VOD 点 播服务、新浪提供新闻资讯和广告平台、再把这一切都通过一个小小的盒 子整合到盛大庞大而严密的销售平台系统中去,这样将产生什么样的震 撼效应?"

我们并不否认这一想法的震撼性,我们所疑惑的是,盛大究竟为我们 准备了什么样的"数字娱乐服务"?就在陈天桥透露将牵手微软进军中国 网络电视市场的同一天,微软的次世代游戏主机 Xbox 2 在大洋彼岸揭开 面纱,任天堂也公布了新主机"革命"(Revolution)的相关细节。当国外 玩家为(光环3)大声喝彩的时候,我们的玩家是否还是只能在电视上玩 着三年多前的那款(传奇)?

或许是国情所致,盛大走着一条与众不同的道路。我们不妨把它与美 国艺电(EA)做一番比较。EA之所以能够占据北美游戏市场三分之一的 份额,主要归功于旗下庞大的研发团队——雷德伍德、温哥华、蒙特利尔、 奥兰多、洛杉矶、萨里,这六大研发基地支撑着整个帝国。从成立之初签约 的 FreeFall、Ozark 等七家工作室,到上市五年内收购的 Distinctive、Origin、Bullfrog、回顾 EA 二十多年的发展历程,我们可以看到它的收购和结 盟对象大多为研发团队,目的自然是为了提升自己的核心竞争力——游戏 产品,包括此次收购育碧,也是看重后者在次世代游戏机方面的研发能力。

反观盛大上市后的一系列收购,我们会发现它的推动游戏业,更多地 是通过资本的力量,而不是产品的力量。从收购与游戏研发毫不相干的移 动应用服务供应商、网吧管理软件公司、奇幻文学门户网站、综合门户网 站,到收购技术含量不高的棋牌游戏、手机游戏开发商,包括去年年底以 9170 万美元现金收购韩国 Actoz Soft 公司,也被认为是为了解决围绕 "传奇"的版权纠纷,以及为该系列的未来版本作准备。尽管拥有一支号 称800人的研发团队,盛大至今依然没有拿出一款有说服力的产品。

游戏研发不可能一蹴而就,我们有足够的耐心去等待。但从盛大近期 的一系列大手笔,无论倾囊收购新浪股票,还是结盟微软推动网络电视, 我们丝毫看不出它有全力投入游戏研发的决心。或许盛大的目标不是成 为 EA 那样的游戏巨头, 而是实现它的"网络迪斯尼"之梦? 一位有着六 年游戏研发经验的前育碧设计师认为这一想法无异于痴人说梦,他解释 说。"盛大缺乏自己的核心内容和公司文化。迪斯尼能够取得今天这样的 成就,和它多年来的苦心经营有关,从米老鼠到 Nemo,迪斯尼不断创造 出各种各样的角色和故事,这些角色构成了迪斯尼的核心竞争力,使得迪 斯尼能够不断开发出周边和相关产品。反过来再看盛大,《传奇》和《泡 泡堂) 都是韩国人的游戏,盛大是靠韩国游戏起家的,虽然也推出了如 (传奇世界)、(神迹)、(英雄年代)等原创游戏,但没有一个能够及得上 (传奇)、(泡泡堂)、(冒险岛)所达到的成绩。"

他认为盛大高层在对待游戏研发的态度上有一种很明显的短视心 理,把短期利益放在首位,用一些赶工做出来的游戏去圈钱。他建议盛大 把未来的发展重心放在自己的品牌建设上,拿出十年磨一剑的决心,做一 个真正让自己骄傲的游戏。"看看韩国排名靠前的几个公司,NCSoft, Nexon,哪一个不是靠自己开发的游戏立足市场的? 一个游戏公司的核心 竞争力如果只有'钱多'这一个因素,是不会有任何前途的。"

《个人电脑》编辑季琛量持有同样的观点,他在"游戏之哀"一文中 写道: "持股新浪,盛大拥有了一个国内最强势的媒体和 B2C 平台,拥有 了获取舆论和政府的深入支持的管道,也终于拥有了一个'正面'的品牌 形象。但是,他们离游戏越来越远了,他们沿着代理运营的思想一路高歌, 他们朝向中国最大的投资公司的方向阔步前进,他们或许可以在未来创 造更加惊人的产业利润,但是,那与我们心爱的游戏无关——钱可以堆砌 出一个维望迪,但永远不可能塑造出一个暴雷。网络迪斯尼只是个笑话。 就算盛大某天建造了一座布满法师和道士的作秀之城,他也永远不会拥 有米老鼠和唐老鸭那样可以值得骄傲的亲生孩子。

我们很难想象一家缺乏自主研发能力的公司会在未来的游戏市场上 取得成功,不过盛大自有它的打算。陈天桥的好友、浩方总裁李立钧对记 者说:"我和陈天桥的交流中常提到这么一句话:得中原者得天下。盛大、 九城都是做社区起家的,后来都放弃了,因为网络游戏赚钱太快,如果每 小时能赚 10 万的话,肯定不会在乎每小时赚 10 块钱的东西。但盛大一直 想找一个着陆点。现在盛大在山上,可以一览众山小,但一旦山被人围住, 就会被困在山上,粮草断绝。山下的平原其实才是最适合居住、最稳定的

山上的盛大有两种做法,一是下山,到平原上去开发新的疆域;二是 辟林筑路,变穷山恶水为青山绿水。盛大显然选择了前者,对于它来说,这 可能是现阶段最好的选择。

于是盛大就像陈天桥自己说的那样, "下山"了。■



【◆ 们郑重宣布,剥夺授予〈魔兽世界〉的 '2004 年度最佳游戏' 称 号,即刻生效。 ····· 我们不想去谈论职业平衡性、GM 滥用职权 ◆之类的问题,因为这些问题只有在该死的服务器没有当机的情 况下才存在。"(魔兽世界)在北美发售后一个多月,美国影响力颇大的 爱好者网站 Penny Arcade 宣布收回颁给(魔兽世界)的荣誉,原因是北 美服务器频繁当机,延迟等问题也迟迟无法得到解决。

服务器问题在(魔兽世界)韩国公测期间也成为玩家抱怨的中心。-位在韩服拥有 40 多级帐号的玩家告诉记者:"韩国服务器很卡,我玩的 时候回了好几次档,好在(暴雪)每次都手工恢复了。"

3月底、(魔兽世界)即将在中国大陆开始内测,运营的准备工作已 进入倒计时。2月22日、(魔兽世界)专用服务器抵达上海、据说总重量 超过四十吨。2月28日、《魔兽世界》限量公测报名申请全面开启、据官 方报道,1小时内的报名申请注册用户即突破10万人。3月11日,(魔兽 世界》中文官方网站就"中文版客户端下载方式"进行调查,表示届时将 可能参考其它国家的公测经验,采用 BT 方式提供下载。3 月 14 日, ( 魔 兽世界》内测账号开始分批发放,内测服务器的名称也已确定。

接下来的一个多月、暴雪和第九城市首先应该担心的不是游戏的市 场宣传,也不是游戏的价格策略,而是服务器等技术问题。事实上,在2月 28日的内测账号申请活动中,第九城市已经感受到了这种压力。申请活 动在下午 15 时正式开始,但中午刚过,(魔兽世界)的中文官方网站就 已经陷入了瘫痪状态。据 WOWAR.com 报道,下午 13 时 55 分,官方论 坛彻底崩溃,玩家在登录时出现"系统繁忙,请稍候再试"字样。之后的两 个小时内,大量玩家反复冲击报名页面,官方网站不断当机。据第九城市 称,当时论坛注册用户在线人数达到 2.4 万人,紧急增补大量服务器后, 官方网站才重新恢复。

对干(魔兽世界)的运营来说,这次账号申请活动只是一次小小的考 验。即将展开的内测以及未来的公测期间,暴雪和九城将可能遭遇更多无 法预料的局面。这在北美、韩国和欧洲的运营过程中已经有过诸多警示。

## 服务器问题不断

2004年11月23日、(魔兽世界)在北美正式发售,41组服务器因 过于拥挤而出现无法登录等问题。三天后,暴雪新开了47组服务器,但由 于准备不足,短时间内服务器容量增加一倍,导致现有服务器频频出现无 法登录、延迟严重等问题。为补偿玩家,暴雪宣布延长游戏的免费试玩期。

Penny Arcade 网站的编辑抱怨说,《魔兽世界》服务器每周都会发



生一些新的"灾难",关闭服务器不是为了正常维护或是更新游戏内 容,而是为了"紧急服务"。他们认为"紧急服务"是暴雪为了掩饰 自己的技术问题而搬出的借口。

(庸兽世界)的服务器问题在今年1月中旬的时候来了一次 大爆发。1月15日那个周末,(魔兽世界)的88组服务器中竟然 有20组同时当机。有人认为这次事故的根源在于1月13日暴雪 对服务器的升级,也有人认为只有外挂、黑客之类的外部因素才可 能导致 20 组服务器同时当机。按照暴雪总裁 Mike Morhaime 的说 法,当晚暴雪主动关闭了20组服务器进行紧急维护,原因是"来往于 Menethil Harbor 和 Auberdine 之间的船只间歇性消失,造成玩家纷纷掉 进海里,令服务器崩溃,掉进海里的玩家在重新尝试登录游戏的时候又使 服条器再次崩溃。"

Mike Morhaime 在公开信中向玩家道歉,并承诺给予这些服务器上 的玩家以四天的免费游戏时间。仅仅一周之前,同样因为服务器问题,

> (廣善世界) 前所有玩家 已经获得过三天的免费游 戏时间。

在随后公布的工作计 划中, 暴雪把服务器登录 和当机问题作为了当期的 工作重心。一位开发人员 半开玩笑地说:"我们被每 天都要处理的越来越多的 像这样的问题压得喘不过 气来。每次我一想到要怎 么解决这个问题的时候, 都会在半夜尖叫着醒来。"

2月11日开通的(魔 兽世界》欧洲服务器仍然 存在同样的问题, 一位英 国玩家失望地写道:"认证 服务器第一天就无法正常 登录,大部分人坚持了24 小时到 48 小时,仍然无法

创建自己的账号,第二天论坛也登录不了。我们这边的情况和北美一样, 我不清楚暴雪是否增加了硬件投入,但他们做的显然还很不够。"

(魔兽世界)的服务器问题也给了竞争对手以可乘之机。3月2日, 索尼在线娱乐(SOE)打出 "350,000 Players Strong, No Waiting" (35 万玩家,无需等待)的广告语,宣称(无尽的任务 2)(EverQuest 2)每周 有超过35万人登录,玩家不会碰到登录困难等问题,这显然是在暗示 〈魔兽世界〉的痛处。



#### 需要磨合

记者就这一问题采访了第九城市的相关负责人和暴雪公司的品牌经 理 Chris Anseu。九城方面表示,北美服务器所出现的问题"主要是因为 流量太大,而不是游戏本身在网络技术方面存在什么缺陷"。Chris Anseu 则承认,由于(庸集世界)是暴雪的第一款大型网络游戏,而目游戏世界 非常庞大,"肯定需要一个磨合的过程,任何大型网络游戏在发售之初都 会遇到类似的问题。其它国家的运营经验对于《魔兽世界》在中国的运营 也会有帮助。"

业内人士普遍认为。(魔兽世界)进入中国后,受冲击最大的是新浪 乐谷所运营的(天堂2),这两款 3D 网络游戏在许多方面存在着直接竞 争。记者采访了新浪乐谷系统技术部经理田红涛,他表示能够理解(魔兽 世界)服务器频繁当机的原因: "一款网络游戏的稳定度与它的成熟度有 直接关系,任何网游都会有一个调试的过程。(天堂2)在韩国刚开始公 测的时候,也有一些不稳定的地方,当机也很频繁。尤其在开放攻城战的 时候,一天甚至会当一、两次机。即便现在,每星期还可能会有一、两次的 非正常当机。这一方面是因为(天辈2)的世界是一张无缝衔接的地图,所有场景、角色都在同一服务器上,玩家能够体验到一种宏大的世界观,但对于服务器端来谈却是一个很严峻的考验。另一方面,游戏中隐藏的许多问题在测试阶段不会得到充分暴露,玩家会有各种意想不到的行为,只有当玩家达到一定数量后这些问题才会逐步反映出来。(魔兽世界)也面临着类似的情况。"

田红涛表示,随着不断的调试和优化,网络游戏服务器的故障会越来越少:"(天堂)运营了五、六年,已经非常成熟,可以连续运转一个月而不当机。但还是需要调试,因为游戏会不断加入新内容,这意味着会有新的不稳定因素出现。"

同时他也认为、〈魔兽世界〉的单个在线用户的硬件投入成本有些偏高。以美国为例,88 组服务器所支持的最高在线、数为 20 万人左右、这意味着组组服务器的平均上限只有 2000 多人;而〈天堂 2〉的每组服务器在较好的工作状态下可以设定上限为 4500 到 5000 人,同时在线6000 人也可以正常工作。价格上,〈魔兽世界〉服务器也要高于〈天堂 2〉的服务器。

之前不久,暴雪的中国台湾地区代理商智冠公司曾表示,将由中华电信出资建立一个台湾地区最新、最大的机房,专为(魔兽世界)服务,其硬件成本可想而知。

#### 如何补偿玩家

服务器当机虽然不会给玩家带来大的损失,但对于收费用户,尤其是包月用户而言,无故当机同样对他们的权益造成了损害,令他们有可能无法享受到应得的游戏乐趣。

服务器当机可以分为例行维护和非正常当机两种。例行维护的主要 内容是对服务器的操作系统加以维护,并对游戏程序进行更新,最基本的 方式是重启机器,请除内存和垃圾数据,让机器和系统能够以更稳定的状 态运行。国内大多数游戏的例行维护周期为每周一次,每次的时间在两小

时左右。例行维护前,运营商会在游戏的官方网站上发出通告。根据证案。

非正常当机的原因很多, 游戏本身的 bug 或来自外部 的非正常数据包(外挂)都有 可能导致服务器崩溃。对于这 类情况, 国内的游戏运营商大 多不会对玩家做任何解释或补 偿。田红涛经理解释说,如果是 因为游戏程序的问题而当机, 几分钟之内就可以恢复, 如果 是因为硬件或操作系统的原因 而当机,时间会长一些。另外还 可能出现"瞬断"的情况,"瞬 断"通常是指由于骨干网的故 隨而导致网络中断,例如上海 的互联网出口瞬断几秒钟,外 地连入上海的用户就会全部掉 线。这种情况下游戏公司是没 有任何办法的, 骨干网运营商 也不会对IDC客户作任何解 释。尽管服务器当机可能导致 玩家的角色在游戏中死亡,但 由于后果无法估量,厂商很难 作出相应的承诺或补偿。

根据第九城市(通行证用户协议)中第六条"服务的停止和更改"的规定,发生下列情形之一时,第九城市有权停



止或中断向用户提供的网络服务

- 1、对于第九城市的网络设备进行必要的保养及施工
- 2、发生突发性的网络设备故障时
- 3、由于第九城市所用的网络通信设备由于不明原因停止,无法提供 服务时;
  - 4、由于不可抗力因素致使第九城市无法提供线上网络服务;
    - 5、由于相关政府机构的要求。

在上述情况下,第九城市对网络服务的停止或中断所可能产生的不 便或损害,不负任何损害赔偿责任。

该条款同时还规定,因公司本身、其它合作厂商或相关电信业者网络 系统软硬件设备的故障、失灵,或因合作方及相关电信工作人员人为操作 的確失而全部或一部分中断、暂时无法使用、迟延或因他人侵入第九城市 系统篡改或伪选变造资料等,造成服务的停止或中断者或用户档案缺失, 用户不得要求第九城市提供任何的补偿或赔偿。

对于因游戏本身的缺陷或运营商的考虑不周而造成的延迟严重、登 录图难、服务中断等问题。暴置管多次给予北美玩家以免费游戏时间的 补速。如果这些问题发生在中国玩家身上,第九城市是否会承诺同样的 待遇?

暴雪显然把中国市场作为了他们最大的金矿。2月25日,暴雪的母公司威旺迪娱乐公司的首席执行官 Bruce Hack 在媒体见面会上对各国的网络游戏用户作了比较,他说:"我们非常看好中国的市场,中国网络游戏玩家的数量之多令人履惊。2004年北美网络玩家的数量在180万到200万户间,欧洲大约在100万左右,而中国市场则达到了1900万。我们有理由相信2005年还会有20%的增长,达到2200万到2300万,这个数字差不多是北美的10倍。欧洲的20倍。"

同日,暴雪总裁 Mike Morhaime 在接受记者采访时也表示: "虽然 (魔兽世界) 在北美、韩国和欧洲已经开始运营,但我们对中国市场寄予 最高的期望。这里有着最为庞大的玩家群。"

的确,中国网络游戏的市场规模远大于北美、欧洲和韩国。庞大的玩家群对于(魔兽世界)来说既是一次机会,更是一次考验。■







# 何苦做游戏

## 一位网游制作人的成长故事



一直得拄着这根拐杖了,永 / 远。"他说这话的时候显得很

3月13日,一个阳光明媚的下午。 姚晓光在上海接受了记者的采访。之前 的一周,他刚刚恢复上班,重新投入游 戏制作人的繁忙工作中。病魔似乎没有 对他造成太多的伤害,他还和两年前与 记者初次见面时一样乐观、风趣。

两年前,姚晓光的左腿就开始疼 痛,疼得厉害时必须服用止痛药才能正 常工作。在《神迹》的研发过程中,他的 腿痛加剧,甚至整晚睡不着觉。尤其到

了开发后期,工作异常忙碌,他对记者说了个"笑话",连续通宵后精疲力 竭的他,作为项目负责人,不能当着大家的面趴下,别人可以趴在桌上睡 一会儿,但他不行,实在熬不住,只好悄悄躲进洗手间,把门掩上,放下马 桶盖,坐在马桶上打个盹,之后起身用冷水洗把脸,接着工作。这个"笑 话"并不好笑。用他的话来说,那段时间是"痛并快乐着"。

2004年2月18日,《神迹》公测后,研发任务轻了许多,姚晓光这才 住院接受正式治疗。对于病情,他不愿谈太多,只是笑着说:"现在没有任 何问题了, 医生已经做了两次手术。今后只是行走比别人辛苦而已。"事 实上,他左边的胯关节已经被取掉,这意味着他今后只能用右腿走路。在 他看来,这似乎并不是问题。"对于我这样用手、用脑的人来说没什么关 系,没有影响我做游戏的乐趣。"

#### 带开始的地方

南昌的夏夜闷热难当。1993年的一天晚上,姚晓光做完作业后呆在 自己屋里看书。父亲走了进来,手上拿着本(BASIC语言),他想考考儿子 的计算机知识。从语句到函数,看见儿子对答如流,父亲满意地点了点头。

那时晓光刚上初三,半年来一直吵着要买电脑,父亲知道他对电脑很 痴迷,每逢周末就会和同学一起去自己的办公室,折腾那台长城电脑,一 折腾就是一整天。但毕竟儿子年纪还小,买台电脑要花几千块钱,这笔钱 足以把家里重新装修一遍,再添些大件家具,用来买电脑会不会太奢侈? 父亲想试探一下,看看儿子是不是真懂电脑,是不是真想用电脑来学习。

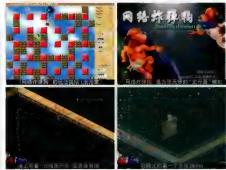
考了几次后,父亲放心了,儿子不仅能熟练操作电脑,还会用 BASIC 编程。在办公室那台"大力神"的单色显示器上,他用 BASIC 语言进入 CGA模式,一个像素一个像素地画出了三国游戏的人物和地图。

那年暑假,父亲和儿子一起,跑遍了大大小小的电脑公司。最后,他们 骑了一个小时的自行车,从南昌大学对门的一家店里买回了一台386。 "那时候全校只有我一个人有电脑,感觉自己很有面子。" 晓光开心地回



忆着当时的情景。从这台 386 开始,晓光踏上了奇妙的游戏之旅。

17岁生日那天,晓光请同学来家里玩。吃完晚饭后,他提议大家一起 帮他通关正在玩的一款游戏 《暗黑破坏神》。于是一个同学用键盘加 血,一个同学加魔法,他负责操作鼠标,经过一番鏖战,终于将关底老怪 Diablo 击毙。这是第一款令晓光深受感动的游戏,通关的那一刻,他就下 了决心,今后一定要做出一款超越(暗黑破坏神)的游戏。



十年后,姚晓光在(神迹)研发部门的墙上贴出了"让我们悄悄超过 BLIZZARD"的口号,尽管笑称这是"不可能的任务",但他对暴雪的尊重 和希望超越的梦想自始至终没有改变。

接触电脑前,姚晓光的业余爱好是画画。房子、树木、怪兽、外星人 ……面对一张白纸,涂抹出一个光怪陆离的世界,他觉得很有成就感。按 照白己的想法创造世界。这也是他日后毫不犹疑地选择游戏开发作为惠 业方向的原因。

从 BASIC、Visual BASIC 到 C++, 晚光对开发工具的掌握越来越熟 练。进入大学后不久,他成了国内最早的一批网民。那年暑假,他用帮老师 编写多媒体制作软件所得的 2000 元报酬,买了一颗 MMX 200 的芯片和 一只小"猫",开始了自己的拨号上网生涯。网上他最常去的地方是雅虎 的游戏开发网环,在那里他认识了云风工作室、冰河工作室和金点时空的 一批游戏制作爱好者,大家经常在一起谈论做游戏的理想。

校园里的晓光并不清楚当时的国产游戏业正处于大转变时期。1997 年,大批知名、不知名的公司涌入游戏市场,他们捋起袖子,前赴后继,在 国内掀起了一股单机游戏的开发热。短短一年后,国产游戏的大环境急转 直下。金盘电子、腾图电子和前导软件等先驱相继退出,大批中小公司甚 至尚未有产品问世即告解体。中国大陆原创游戏从无到有、随即半路夭 折,仅用了三年时间,令人扼腕。

这时的晓光正在独自研究(暗黑破坏神),思考怎样才能编写出同样 的效果。"当时我还没有多少程序方面的感觉,琢磨了半天也不知道从何 下手。我有一个同学数学很厉害,他瞄了一眼就告诉我说,里面的人物走 的是菱形格。我这才豁然开朗。"

在同学的帮助下, 晓光用 Visual Basic 和 DirectX 7.0 编写了一个模 仿〈暗黑破坏神〉的 demo, 场景中的人物可以在八个方向上行走, 被物 体遮挡后,物体会呈现半透明,他还在这个 demo 中实现了最短寻路的 A 算法。正是凭借这个 demo、晓光找到了第一份游戏开发的工作。

大学期间晓光的另一得意之作是他和同伴陈承一起开发的"网络炸





弹狗"游戏,委托开发这个游戏的,就是今天有着数十亿资产的陈天桥。 那时的陈天桥还是一个创业青年,拿着炒股赚来的50万元创建了盛大网 络。他希望通过互联网推广一个虚拟角色——卡通狗 "史丹莫",这只 "史丹莫"就是"网络炸弹狗"的主角。游戏的玩法类似现在的(泡泡 堂》,由陈承策划、晓光编程,盛大提供图片素材。差不多快完成的时候, 他们一起来到上海,和盛大商谈合作的事情。由于盛大只是一家新成立的 小公司,无力涉足游戏研发,最后只好作罢。"没想到四年后还是和盛大 走到了一起,看来我们之间是有缘分的。" 晓光笑着说。

在这段平淡而单纯的日子里,姚晓光更多地是把游戏制作当作一种 兴趣,而非事业。后来他才渐渐体会到:"当兴趣成为工作的时候,兴趣也 可能变为一种压力。"

2000年的中秋之夜,天气已经转凉,北京三环的马路边上坐着一个 年轻人,静静地看着天上的月亮,刺眼的车灯不时从他身上扫过。独自一 人赏完月,晚光回到简陋的住处,上铺的同事玩网络游戏还没回来,于是 他找出宫崎骏的(萤火虫之墓)看了起来。故事讲述的是二战中的日本两 兄妹成为孤儿,因与被迫照顾他们的远房亲戚相处不来,而到附近的废弃 防空洞下独自生活,最终逃不过饥饿的折磨相继死去。影片灰暗、悲凉的 气氛感染着晓光,不知不觉中泪水流了下来。

这一年晓光大学毕业,父母为儿子设计好了一条他们认为很完美的 道路。电厂双职工的子女大学毕业后可以进入电厂工作。凭借丰富的计算 机知识,晓光被安排在了电厂的机房实习。300多平米的机房宽敞、干净, 整齐地摆放着数十台高端电脑和柜式服务器,对于一名酷爱电脑的人来 说,这里的工作环境舒适,而且能发挥自己的专长,再理想不过。但此时的 晓光已经把所有心思都放在了开发游戏上。

父母从来没有想过儿子竟然会选择游戏作为职业,在他们看来,游戏 根本算不上是一种工作,怎么可能靠游戏养活自己?当时电厂新员工的工 资是 1000 元, 母亲想留住儿子,就对晓光说:"你要做游戏我们不拦着 你,但你必须保证新工作的收入至少是电厂的五倍。"正好北极冰(即日 后的亚联游戏)的老总戴红通过网络发现了晓光的 demo, 便写了封 E-Mail 邀请他加入极致工作室,一起开发(网络侠客行)。北极冰开给晓 光的工资是 5000 元。

2000年5月,姚晓光离开家乡,来到北京,见到了戴红。戴红对他说, 你的程序写得不错,对游戏也有概念,但别做单机,一定要做网游。这时的 单机游戏已经陷入困境,而网络游戏也还没有兴起,只有一款(万王之 王) 刚刚开始测试。戴红要了些账号过来,让极致工作室的开发人员体验 一下网络游戏的感觉。"当时《万王之王》的服务器上只有9个人,其中7 个人都是我们公司的。"晓光禁不住笑了起来。"我和同事睡上下铺,半夜 他接了个电话,丢下一句'攻城了'就冲了出去。那时候我才感觉到网络 游戏的吸引力真是很大。"

极致工作室的主程是现在天晴数码的副总陈宏展、晓光佩服他的严





谨作风和广博的知识面,视他为启蒙导师,并以他为目标,疯狂自学。徐租 房和吃饭外, 晓光每月还要花掉将近 1000 元, 去北大光华学院参加网络。 技术培训,还曾充北大学生到处听免费讲座。

(网络侠客传)做了半年,因资金问题没能继续下去。在陈承的介绍 下,晓光加入老牌单机游戏工作室创意鹰翔,协助制作《碧血晴天》。这是 他唯一一次参与单机游戏的开发,尽管只呆了一个多月,晓光对创意鹰翔 的同事已是充满敬意:"他们是一群真正想要做出好游戏的人,很执著, 对游戏抱着很高的热情。可惜做单机游戏积累太少,只能维持现状。

这段时间, 晓光萌生了很多感慨。在一篇题为"何苦做游戏"的随笔 中,他困惑地写道:"这个行业是被称为没有'钱途'的,但仍有很多人在 做着。我相信中国的游戏总有一天会成功,可是何苦做游戏呢?'

#### 计的牛 晚音

凌晨 3 点, "滴滴滴", 晓光的 BQQ 上弹出了一条消息, 是刘董发过 来的: "吃牛肉面的时间到了,你帮我统计一下品种和数量吧。" 晓光回头 吆喝了一声,加班中的同事纷纷抬起头,七嘴八舌地报上各自的选择。虽 然都是牛肉面,但也有刀削面、拉面的区别,汤多、汤少的区别,加辣、不加 辣的区别。晓光做好统计,把结果发给刘董。不多久,一碗碗热腾腾的牛肉 面就送了过来。

离开创意摩翔后,晓光还是希望继续做网络游戏。2001年春节,他成 为了天晴数码的第一名员工。他和刘德建的意见比较统一,做网游,而且 是类似《石器时代》的 Q 版回合制网游,这就是后来的《幻灵游侠》。当 时华义刚刚将(石器时代)引入大陆市场,在(万王之王)和(石器时代) 的推动下,国内的网游市场渐渐成型,而大陆这边的自制图形网络游戏只 有一款〈天下〉。













研发团队很快筹建起来,但程序方面仍缺少一名骨干,于是晓光乘 "五•一"之机特意跑了趟北京,把陈宏展挖了过来。由于是第一次作网 游,大家心里都没底,刘德建决定先作一个原型出来,验证一下游戏的技 术,这个原型被起名为"彩色江湖"。晓光很尊重刘德建,他认为"刘萱" 不但有想法,而且懂得激励员工:"他首先相信你能把工作做好,同时还 会不断鼓励你去做好,这样你就觉得自己真的能做好。

"彩色江湖"的策划是模仿文字"江湖",美术在前期已经准备得差 不多,程序在宏展来了以后也很快完成。一天,刘德建通知全公司 100 多 名员工, 要求大家在下班前运行一个刷服务器的软件, 每人运行 100 到 200 个,这是为了测试《幻灵游侠》服务器的负载压力。晓光在服务器前 紧张地观察着网络状况,当10兆网卡的负荷达到极限时,服务器仍然没 有崩溃。晓光松了口气。

尽管局域网的万人压力测试通过了,但游戏放到互联网上后却很不 理想,延迟厉害,服务器频繁当机。"我们这才知道,很多在局域网上测试 通过的技术,放到互联网上一点价值也没有。你觉得在局域网上很爽,那 其实是假相。这就是程序员的痛苦之一。"晓光摸摸脑袋,笑了笑。现在 看来很简单的道理,那时却要付出一定的代价才会明白。

开放测试的时候,"彩色江湖"还只是一个图形聊天室,只有一个场 景,玩家在里面只能聊天,PK、打怪统统没有,表情和动作也是后来才加 的。即便如此,仍然有十几个玩家在里面泡着,每天催着晓光他们快点赶 工。从"彩色江湖"到《幻灵游侠》,这十几个玩家的热情成了开发人员最 大的动力。他们加班加点地干活,希望早点把游戏做出来。很长一段时间,





晓光每天"晚上"结束工作回 到宿舍, 打开电视看到的是 "早安,中国"这个节目。

"我现在还很怀念福州的 牛肉面和水煮鱼,后来也在不 同的地方吃过, 但还是觉得福 州的最好。"提起那段往事,晓 光发自内心地笑着。

经过调试,"幻灵游侠"正

式版终于在 2002 年初问世。之后没名久,姚晓光就离开了天晴数码。

提及离开的原因, 姚晓光总结了一句。"当时比较像, 比较天真, 以为 可以单枪匹马做一款理想中的产品。"他常称自己为"无产阶级游戏制作 人",产品不是自己出钱,就没有决定产品方向的权力,很多想法就会受

即便在天晴那段快乐的日子里,晓光也没有忘记自己的(暗黑破坏 神》之梦。带着这个梦想,他回到北京,在三环边上租了一间小屋,与创意 鹰翔的陈承、张晓明一起,成立了全星工作室。他们三人拿出自己的积蓄, 开始了《暗黑在线》的制作。这大半年时间,是他人生最困惑、最沮丧的一 段日子,也是他成长最快的日子。

花掉了所有的钱,没有任何收入,计算机、上网的费用很高,服务器 端、客户端,所有程序都得一个人做。独自窝在小屋里,天天通宵,天天写 程序,没有任何社交活动,没有人和自己说话。虽然在拼命往前爬,但梦想 还是离自己越来越远,看不见一丝希望,最后甚至不知道自己到底在做什 么,为什么要这么做。2002年"五。一"那天,《暗黑在线》开始测试,女朋 友正好要离开北京,晓光把她送到火车站,没等她进站,晓光就转身走了。 他现在满脑子都是程序、bug,别的什么都顾不上。

《暗黑在线》测试当晚,服务器同时涌入了4000多人。看着满屏的 玩家,晓光的眼睛有点涩。一年后,当他在韩国游戏孵化大楼里看见两名 不修边幅、面无表情敲打着键盘的程序员时,想起了独居北京的自己。

碰壁后,有人心灰意冷地退出,有人则开始反省。惯于思考的晓光意 识到,游戏已不再是两、三个人能做得起来的。尽管把一套网游的技术全 部实现了,但个人的力量太过微薄,做出的成品也只是比业余的完整一些 罢了。看看周围,技术正在快速发展,2D技术已经日趋成熟,门槛不断降 低,很难再有竞争力。协助陈承和张晓明制作(武林奇缘)的同时,晓光开 始学习 3D 技术。《神迹》的 3D 引擎就是从这时开始积累的。

钻研 3D 技术期间, 晓光仍然没有任何收入。一次去海淀图书城买完 书后,他发现兜里的钱全用光了,只好步行很远的一段距离回家。一天下 午,晓光突然收到一笔一万多元的汇款,来自一位素未谋面的玩家。对方 是一名普通的 IT 从业者和游戏爱好者,从《彩色江湖》开始就不断鼓励 着晓光他们。这笔钱暂时缓解了晓光的窘境,更给了他以坚持下去的决 心。"他可能觉得像我们这样做事的人比较可爱,值得支持一下。我们也 不能辜负他的好心。"晓光的言语中充满感激。

2003年2月,姚晓光带着自己的3D引擎加入盛大,成为《神迹》的 首席制作人,开始了那段"痛并快乐着"的日子。



#### 何苦做游戏

五年的青春好像一眨眼就过去了。姚晓光的绝大部分时间都花在了 创造虚拟世界上。每天在电脑前一坐就是十几个小时,真实的生活对于他 来说已经不再重要。他说他的 QQ 和 MSN 上有几百位好友,但其中真正 认识的、可以经常串门聊天的朋友很少,大部分都是游戏的支持者、爱好 者和业内同行。问及最开心的时刻,他的回答是(神迹)官方主负刚开通 的时候,他去灌水,发的帖子一种钟后就沉了下去,无数玩家挤在论坛上 发表意见,那时他觉得很快乐。

或许有人会认为因"受人关注"而快乐是一种肤浅甚或虚荣的表现。 但请你们记住,正是这种微不足道的快乐,支撑着我们的国产游戏开发者 们坚持下去。否则,何苦做游戏?

姚晓光也承认这种虚拟的快乐令他忽略了许多生活中真正的乐趣 "这绝对不是一种健康的生活方式。你生病的时候只有家人来照顾你,能 陪你一辈子走下去的,也只有亲人和挚友。"但他暂时还不想改变自己的 状态,他认为男人就应该是一种事业动物,自己还年轻,还有一种输得起 的感觉,可以拼一拼,还没到为家庭、为生活而内疚的时候。虽然偶尔会觉 得难过、空虚,但过去也就算了,没时间去深究。

1998年。还在上大学的姚晓光在一篇随笔中写道:"为中国游戏业 呐喊,希望在 2000 年我们能看到国产游戏精品逐生。"

2000年,初入游戏圈的他在这篇随笔的后面补了一句:"到 2000年 了,还是没看到经典的国产游戏。"

从五年前的那个 demo,到今天的第一款国产全 3D 网游 (神迹),姚 晓光和他的作品一起在成长。遗憾的是,国产游戏依然没有精品诞生。姚 路光没有放弃,当听说(基雄)冲到全国票房第一的时候,他说他有一种 感动。"本土电影可以得到市场的认可,超过国外大片,国产游戏也一定 有这种机会。"





#### 游戏感言

#### ▲ 別相基一个人做遊客

当我们抱着美好的想法想做自己的游戏时,先考虑一下:1、金钱:我们没有 钱,我们是无产阶级制作人: 2、技术: 比你厉害的人太多了, 别做一只井底之蛙; 3. 策划: 从来就没有什么伟大的策划, 合理的东西会有很多人想到, 不合理的也 会有很多人想到。所以,脚踏实地地工作,摆脱浮躁,享受生活的乐趣。

#### ◆ 我们受要拦在按

香港的电影业非常发达,但还是有很多烂片。也正是正是这些烂片,让更多的 人有机会去演戏,给了他们实践的机会,为香港真正拍出高品质电影提供了人才 储备、游戏行业业是一样,不可能所有公司都和基大、腾讯一样有钱,但是不是没 有优越的条件就不能做游戏了呢? 只要做得有特色,能找到特定的用户群,烂游戏 应该越多越好。

#### ◆ 我们都是小学生

当不成熟的我们加入不成熟的中国游戏研发业时,没人能说自己是成功 的,我们唯一能做的就是加倍努力。我们都是二、三年级的小学生,即便在国内 有些名气,即使作了5.6年开发,也还是小学生。只不过有的在上二年级,有的 在上三年級,有的还是学前班。大家都在学习,没有资格去比些什么,或者炫耀 什么。唯一能做的是认真学习,多多积累,争取早点毕业。

#### ◆ 何关做益母

我们用青春投资游戏开发事业,几年过去我们得到了什么?失去了什么?一 个像样的游戏需要大量的投入,我们为了什么投入游戏研发?我们可以说是为 了理想,可理想的结局是什么? 单纯的我们不顾家人的反对, 全身心地投入到游 戏研发中、很多朋友甚至辍学。这一切都是为了心中一个理想的、完美的游戏产 品,可事实上这个行业并不是我们想象的那样美好。



们希望在游戏市场上打造一个真正的经典营销案例。"朝华数 娱乐副总杨海龙对记者说。"这种跨行业多赢合作的活动,在 提高公司品牌和游戏品牌的同时,也会引发社会舆论对网络游 戏的关注,扩大游戏行业的影响力。"

2005年3月21日,〈梦幻之星在线·蓝色脉冲〉的大陆地区运营商 朝华数字娱乐公司将在全国范围内开启一场大规模的市场推广计划,第 一轮活动将从3月21日持续到4月30日。这一推广计划之所以受人关 注,并非因为活动的内容或方式很特别,而是因为其高昂的奖品金额。据 杨海龙介绍,在预计为期三个月的活动中,朝华数字娱乐将派送出总额高 达 400 万元的奖品,其中包括 100 辆奇瑞 QQ 汽车,以及笔记本电脑、数 码产品、精美汽车模型和游戏周边等。如果算上媒体广告和地面活动的费 用,朝华的这一市场计划将耗资 1000 万元以上。如此高昂成本的市场推 广,以往从未有人实践过。

这次号称国内最大手笔的市场活动主要是为了配合(梦幻之星在 线 蓝色脉冲》的商业化运作。《梦幻之星在线·蓝色脉冲》于今年 1 月 18 日公测,根据朝华公司提供的数字,目前的平均在线人数为10万,最高在 线人数为 15 万,游戏活跃用户数 100 万,注册人数为 600 万。游戏将于 4月5日收费,届时除了开放新章节、赠送游戏时间和虚拟道具等传统促 销手段外。"百辆汽车派送"的活动将成为吸引用户的一颗重要棋子。近 一年,不少网络游戏运营商都感觉到收费这道坎越来越难跨越,收费后玩 家的流失率越来越高,而《梦幻之星在线》的收费恰好又遭遇《魔兽世 界)的内测。杨海龙表示:"既然不可能回避,就必须积极去应对。之前我 们曾充分研究了其它厂商以往的营销方式,我们理想中的策划案是既能 扩大游戏和公司的影响,又能让玩家得到实实在在的实意,这两个方面同 样重要。'

为保证活动的覆盖面和公平性,朝华针对不同层面的玩家设计了不 同的活动规则。无论新用户还是老用户,无论有经验者或是无经验者,均可 以参与此次活动。《梦幻之星在线》的"百辆汽车派送"活动共分为三个部 分。第一部分是"完美梦幻道具任你换",只要玩家的角色等级大于25 级,并且拥有符合兑换要求的组合道具,即可进行兑换申请。兑换汽车的奖 品为 12 个心心盾、10 个灵感铠、10 个圣光盾、10 个 S 组件和 600 个 PD, 兑换周期为每10天一次。三次无人兑换大奖、官方将于当月月底在服务 器所有等级大于 25 级的玩家中抽取一名汽车得主。

活动的第二部分是"炫动梦幻,神乎运技",凡激活新手卡内的帐号登陆游 戏,目帐号所创建的角色等级大干 25 级的玩家均有机会抽取汽车,兑换 周期同样为每10天一次。活动的第三部分是"朝华杯:最大攻击——向着

# PHANTASY STAR

# 梦幻手笔?

## 《梦幻之星在线》百车赠送活动访谈

梦幻第二意讲军",3月22日下午17时、(梦幻之星在线)的新任务"朝 华杯·最大攻击"(Zarva CUP - Maximum Attack)即将开放,活动期间, 消灭怪物总数以亿为节点的那名玩家将获得抽取汽车大奖的资格,例如消 灭第1亿只怪物、第2亿只怪物的玩家,以此类推。当被消灭怪物的总数 达到 30 亿后, 官方将在产生的 30 位玩家中随机抽取一名汽车得主和三 名 NDS 得主,并将在下次服务器例行维护时开放游戏的第二章。

"百辆汽车派送"的活动也引发了一些争议。一位业内人士质疑说。 "难道国内的游戏推广都必须用这种血拼的方式来进行吗?大厂商有资 本砸钱,那今后中小厂商该怎么办?以后的游戏推广真的黔驴技穷了 么?"杨海龙对此解释说:"网络游戏市场发展了这么多年,同质竞争的问 题不仅仅体现在产品的内容上,更体现在各厂商的营销手段上。市面上的 产品大多仍以代理为主,这意味着产品层面的竞争相对比较固化,市场营 销献成了决定胜负的关键。如何提高曝光率、扩大影响面。给予玩家以他 们所期待的东西。对于一款新进入市场的产品来说,必须启用更新的、更 有冲击力的营销思路。"

对此次活动的另一质疑在干奖品金额过高。国家工商总局的《关于 禁止有奖销售活动中不正当竞争行为的若干规定》中对 "有奖销售活 动"作了明确限制,该法令规定:抽奖式的有奖销售,最高奖的金额不得 超过 5000 元: 以非现金的物品或者其他经济利益作为奖励的,按照同期 市场同类商品或者服务的正常价格折算其金额。对"有奖销售活动"加以 限制,是为了防止商家以商业促销为手段,相互之间恶性竞争,从而导致 竞争秩序的破坏,最终损害消费者的利益。

朝华的"百辆汽车派送"活动的奖金总额远远超过 5000 元的上限, 但杨海龙认为这一活动并不违规。他解释说:"我们的活动不能被称为 '有奖销售',因为奖品的派送并不是基于玩家的购买行为。也就是说,玩 家不需要花钱购买我们的任何产品和服务,就可以参与到这次活动中来。 你只需要注册一个账号。在游戏中玩到一定的级别,或是集齐特定的道 具,就有机会赢得我们的奖品。尽管游戏在会4月5日收费,但对于新注 册的用户来说,仍然会有一段时间的免费试玩期。"■





# 侠盗猎车手:圣安德列斯

游戏开始时,由于大地震温度的破坏(影射 80 年代初的港移机大地震),主角 会固在一个区域。随着任务的进展、何机会在每一座城市中越展台的"独特力 能"由于本作中主角具备了游泳的能力,因此即使没有制储推进。你也可以满油 度到别的城市。当然,这样会造成餐穿的追捕。每一个都市的大小都超过了(單恶都 市) 的整个面积, 连接卷大都市之间高速公路再旁的乡村也会呈现在 SA 的世界 中证能够课故等 SA 拥有四倍干的作的游戏范围。吃饭之余,消各位朋友准备好一个棚 证能够课况 DB 的 DVD 延劫路。

宏观世界加强后,游戏细节一样得到了改观,游戏中的每一个行人都拥有独立 前行为方式,如果你有兴趣尾雕一名 NPC,就会看到他在一天中都干了些什么,譬



物胸傳。或者金找女朋友的会。而不是像前作那样提无目的地宜战率马端。行人龄 模型大幅增加。很难在一条新上找到两名拥有相同外载的行人。年轻的恋人还会手 拉手"私马唐",如果除水模碰到了其中的一个、全撞到护花(草)使者疯狂的反 态。在一周中的特定时间,行人的群体行为会拨生一些重化,譬如是期日的郊区中 会塞满前来度假的车辆。指现边上会出现模市。

#### A M

本作的主角是从自由域回到洛桑托斯的 Carl Johnson (后文简称 CJ), 他回 案的目的是寻仇。因为他的母亲被仇家杀害了。在学問无亲鲍振市中。他只有重要崇 鞋,一切为了自己的重仇。

育願報酬武權《Coors Martina Arts》中 锻炼。它其实是一个用以锻炼强壮指数 的键身房,但如果你能挑战其中的功夫 高手后,就会免费习得新的战斗技能。

每一个枪械店店採都有一个肥场。 在这里你得与两名 NPC 比賽·他们可不 是什么泛泛之擎。有的是接伍军人口可不 每种武器比赛·3 回合 —— 哪一回合得分 取决于射击时间、超离远近与中靶精度 (每肥有了个需分点)。第二轮是打移动 舰,最后一轮是 3 人一起抢射移动靴。这 富是无法通过锁定来输准目标的,获胜 着会获得射击能力的提升。

声望是一个重要的指标。它可以使 你从任务中获得更多的收益。虽然并不 是所有的任务都可以赚钱,但几乎所有





的任务都可以增加严望。 声望越高。行动中可以获得的支援也就越大。这也是游戏 新维的设定。武器的效能会随着使用的次数而增加。表现在武器的条仿力。高异量。 勃定等方面质的进升,技术的等级有 Poor、Gangster 和 Human 三种穿空。 另一个 有趣的数值是一轴力"。这个数值是光全动态的。依由衣著、安型、体型、甚至是驾驶 的车辆都会影响能力值。当你亦满从一辆凯迪拉克中开门的时候。这个值可以推转 在一个很高的水准上,而当你两才事。钻入商业区的时候。很快被会成为人见人愤 的过街老圆。在主流程中。这项额力不会有太大作用。但一个分支额式中。它会发生 巨大的作用。该看下文。

你证證辨成 I 不错, 游戏中有类似"樱花大战"的恋爱养庭模式,它的表现更为高化一点、途中有六位女生等待你的说来,与城中的所有 NPO一样, MM 有着自己的作。由刘闵、CJ 需要在下班以后才能遇过约会任务找到他们, 编心销份自己,据高融为。 值,并适时的送拾她们小礼籍。就有可能获得她们的芳心、能此之外,她们每个人都有这自己的帅哥标准,也有著不同的偏好,包括食物,如果带着喜欢中国要的 MM 先吃大排,你然可以通过精单辛带 MM 兜风, 碳醇、除水, 排水间等之之情。在原理

### 游戏方式

GTA 系列高自由度的游戏方式相信不用笔套再进行介绍。本作中又为这种风 每注入了更多年期

【改车】主线任务金融发改车任务。以后你就可以将获取的敞篷车港去改装。 基本的欢赛包括年依漆装、磨棉颜色。 述阶放集有对引擎和底盘的升级,持极棒改 装备——Nos 氧气加速精,随车中可以启动加速精 干骨 雙线出蓝色火焰后接下加速。可以看到夸张的加速效果,这个选项有三种废株。每个规模表下 Nos 的发动键 持时间等级 即僚你不喜欢改装,爱车开久了也需要去车房处理,如果不常对车清 滚,车轮: 挡风玻璃处都全积聚大量的灰尘和和锈迹。 玻璃金银杯,外壳失去光漆。 尤其在任务完毕后,没人希望开着黑得发黑,浑身遇布弹孔的车辆在街上狂腾。 飞 遮狂阳情况下,玩家可以不得车停稳即飞身下车。这在脱离处于爆炸临界状态的命 时犹为实用。当然要损失一部分 PP。

【小游戏/恶搞】本作以街头涂雾《Spraycum》代響了前作的包需搜集。这个小游戏巡視更为思播。俱乐部·游戏厅中的设备可以使用,你可以在斯语克桌前指比几杯,或者在老式游乐器前重温 80 年代的经典街机游戏《小蜜蟾》、《指方块》。 宣球场中可以沉重球。和 机粉 獎舞时的小游戏非常类似果先流行的布兰尼班赛机。 周日的沙滩灯塔旁会举办铁人三项大赛,9个人一起比赛,先游冰再辆脚前车,最后跑步。这是对玩家身体的极大考验。 光常没有压管措施的话,光雪拼合按键量然表示行的。 男一个有趣的造具足棒落伞。除直升机外,你还有机会在军用机床中疾骤腾式套置起降战机。 下午一,1 码头上还停泊有水上飞机。在飞景了的情况下玩一







把高空跳伞,圣菲洛泽地区的高山和高楼也是跳伞(跳山?跳楼?)的好地方。

自行车题然不是一个理想的代步工具。但驾驶它的增度与乐趣是汽车所不能比 概約。自行车不是坐上就可以"自行"的、要有节奏的连续按键、你确率的違度与时 间数决与你的身体状以及对单车的熟练。你身体越好、单车骑的越多自然就可以 项情况、但如果游戏量的你是个大胖子而且很少确的话。那就是当心骑到一半时候 摔下来。自行车是街头表演的好工具,你可以留验它更随意的穿梭在城市的大街小 巷中,通过脚踏板的力服交要来控制自行车的遗走。同时还能玩出一些特技驾驶表 演,如后轮单立前行。180 度或 360 度旋转等等。

开火车: 獨了嗎? 不错,本作就有一条轻轨线等待者玩家发挥。 早在 GTA3 中 就有實實全市的轻轨號,不过那个仅仅是连接鲁大埔景之间的代步工具。本作的列 率连接三大都市,你可以在上丰后来到控制宣。用方向董来控制列车的运行,车败人 亡对于玩家而言是要灭性的,你的目标是安全的控制火车,将果客送到下一站,剩火 车并不像剃汽车那样简单,如果你能通过这个考验,所获得的奖助与声望将是不可 需要的

游戏过程中,你会看到本作与前两作的关联,一些老角色会作为超级龙謇壁场, 还记得 GTA3 开始时被女家出卖的主角 "飞机头" 吗?他的女友叫 Catalina. Catalina 正是 GJ 前女家,在一个要车任务中你有机会挑战三代中的这位 "飞机 头"主角,获胜后"飞机头"要去自由之规。而 Catalina. 突然提出与 GJ 分手, 黑青 这位是最龙客—同去自由城。他们去他的第一件事是什么呢?就是 GTA3 的开 头—一抢劲银行,Catalina 在得手后射伤了"飞机头"。畏载他的旅精。也引出了整 个 GTA3 的故事,这么说。SA 应该是 GTA3 的前待。

【主任务】主线任务的进行方式与前作类似、某些特殊设计的任务会再次增加 玩家的心脏指数、《生死时途》电影组过码"在一个任务中。CJ 的车子装了炸弹。对道 不能低于某一通度的、否则炸弹计用槽放发增加,只有加速才能让炸弹引得指针降下 束,这样维持开一级时间以后,炸弹即镀铜除任务也完成在任务正式和前,你可以 地位,进行一些布置。以增加任务完成的成功率。但如在《理恶都市》中的一个 通编原托车子的任务中,我们用车将所有道路增充。但任务开始后,这些稀心的"命

置"都洪失了、那名亡命康托车手也夺孫 而逃、沒种情况在 SA 中不会出现: 由于本作 的 A 大幅应加强。一些任务的海度暴增。 豪玩家在开始前有转心的计划,如在现场事 先停下一辆直升机。在完成后被一大野人道 杀的时候飞速穿上机路全身而遇,人时而上 太数黑洞洞阳的地口望洋兴叹。GTA 系列并不 只有暴力与镇狂。它的风格取决于玩家玩时 的心态。本作中裁断压束以健康的方式进行 转戏,抢救伤员。见义勇力、灭火、协助警察迫 指横膝野和的梁全有大幅度增加。

《音乐·末作电台的最大美点在于乡村 频道的收录。在这里你可以欣赏到上世纪 从、九十年代酷炙人口的乡村歌曲。这两个晚 漫有当年的重金展临演。乡村音乐和疯狂的 SA 街头衔接得完美无缺。美粉的音符使玩家 在这矮都市圈里中找到凉是铅字的感觉。所 春电台收录歌曲,其中有不少像 SHE 组合 翻腾过。■(文广·大宏秀天气()



# PRE-DROPE NOW

图海岸等卫队收到来自白令海峡口的一个陌生求数信号,两小时后,第 一批美產升机無往極松的以贡与危部失去了联系。由于风景开始,航空 ■肽无法派出機数,在此语值训运的繁长汤舞·汉森驾驶着小艇前往喜数。 

## 视角



这是一个第三人称动作冒险游戏,它的默 认视角类似"生化危机"中的固定机位取景。 值得一提的是它还有一个伪第一人称视角 (Pseudo-First-Person),名字听起来很怪 吧。伪第一人称视点的摄像机置于人物的肩 部,它会随着人物头的动作而变化,其实就相 当于《生化危机八》视角的克隆版,这个视角 下人物只能进行缓慢的前后和横向移动 伪第 一人称视点下可以使用手电筒和手枪上的战 术灯(前提是你装备有手枪),它还有一个类

极广角镜效果的显示方式,此状态下可以获得量大范围的视野,适合在解 迷过程中观察周围的环境。

Shoot Mode 是游戏的第一人称视点, 进入 FPS 模式之后, 人物会 自动装备枪械。人物可以在 FPS 模式下自由走动, 这样就类似 DOOM3 的玩法了,不过由于大多数场景发生在船上,船体在不断的摇晃,玩家能 在这种不停摇晃的视角中坚持多长时间不呕吐。这就是一个未知数了。你 可以开启 "Critical Hit Directing" 模式,用于在三秒内放慢时间的速度。 以类似子弹时间的方式射杀敌人。





## 敌人

【异形】游戏中的异形借鉴了"Aliens"系列电影的创意。它的寄生 攻击方式,甚至外形都与电影完全一致。幼体状态下的幼虫没有任何攻击 力,它通过食道钻入生物体内完成寄生,此后寄主被完全控制而沦为僵尸, 最終,突变怪 (ExoMutant) 強体而出,成为真正的成年异形。成年异形以 権利的爪撕裂任何生物,从某种意义上来讲,它是游戏中的一种"中立生 物",它不但会攻击主角,也会攻击船上的俄国雇佣兵。它不具备电影中納 藏液喷射能力,但其敏捷的速度会将任何 FPS 高手系得措手不及。

【僵尸】僵尸是被异形幼虫寄生后的生物,比电影中更利害的是,能 了活人,幼虫还能寄生在尸体体内,成为名副其实的"僵尸"。僵尸的行动 很慢,生命力较高,由于幼虫青生在脑部,唯一高效杀死它们的方式便是 "爆头"。你也可以在击倒它们以后补上一枪或者一脚。

【雇佣兵】除了主角,船上唯一的人类生物是这些退伍特种兵,尽管 同为人类、但他们并不是你的朋友。 儒兵会使用自动步枪、爆炸物来攻击 玩家,拥有较高的战术衰养。他们还会利用场景中一切可用的武器攻击玩 家,除了手榴弹,扳手、臂刀和水管同样会好好招呼玩家一顿。

#### 武 艺





【轻武器】游戏中量主要的威胁是进化完全的突变怪。AK47、MP8 和霰弹枪三种武器正是为异形度身定做的。AI 设计师 Cyrille Combes 途 样解释: "在狭窄阴暗的船体过道内,从你发现鼻形,到被它扑杀,期间不 金超过两秒,取决于两秒后躺在地上是谁,这依靠你对这三种轻武器的理 解"。异形在被子弹射中后会放慢移动速度。MP5 这种杀伤一般。高精度 高射速的武器用于远距高牵制异形: AK47 的三连发奇准无比。成力较 大,适合中距离与异形周旋时使用;霰弹枪则可以一枪将脸贴脸状态下躺 弄彩轰成碎片。不过可以预料的是,近距离这一枪如果射失……

【重武器】火焰喷射器对异形是致命的。在甲板等需天环境中使用需 要注意风向,顺风使用可以增加火焰的射程,而顶风使用的后果……在船 体中,你可以打开通风机、排气管来加强喷射器的成力。相弹枪是一治必杀 的武器, 宣内使用时会

发生跳弹效果, 合理利 用场景,可以让跳弹杀 伤处于死角中的敌人。

除了武器,智慧也 是消灭怪物的武器之 一,站在船舷,在异形扑 杀的瞬间紧急回避,让 异形跌入冰海,用电线 触碰金属天花、秒杀吸 附在头顶的幼虫 .....



#### 诛 颖

利用环境互动解决迷题是游戏的重点。在2月份的试玩中。除了一个 朝匙卡迷题外。另一个通过密封舱的迷题设计得相当巧妙:密封舱开始港 水,为了防止主角在水位到达配电箱位置后被电死,玩家需要尽快找到电 務的总开关,用武器破坏,如果完成任务的时间过长,即使破坏了电路,汤 轉也可能被水淹死。其他的迷願包括利用船的来回倾斜拾取无法到达位置 的道具、炸开船体放入冷空气以让积水结冰等等。■( 定/ 上大彩岩天/(。)



夏 RPG 逐渐走向衰落。这是众所周知的事实。相比之下、解谜官 隐游戏的日子更不好过。给典人作的就多导致关注的玩家越来越 少,只剩下一批忠实的玩家,但无论你是忠实玩家还是普通玩家。 肯定对画面极其精美的 塞伯利亚 (Syberia)有所耳闻,因它面出名的耳 发商 Microids 目前正在等备他们的最新游戏—— 静物 (Still Life),这 基继 紹能力侦探 (Post Mortem)之后第二型黑鞘风格的侦探解谜游戏

# 超能力侦探川

虽然游戏名称为《静物》,但在剧情上却与《超能力侦探》存在着藏 撕丝漆的关系。玩家在《静物》中扮演的一名年轻的 FBI 女探员维多利 亚·麦克帕森 (Victoria McPherson) 正是《超能力侦探》主角加斯·麦克 帕森(Gus McPherson)的孙女,她被派遣到芝加哥调查一起妓女连环 被杀案件,但无法找到线索,只好趁圣诞节的假期到芝加哥郊外的父亲家 休息一下,她在父亲口中得知祖父曾经也是一名优秀的侦探,并翻阅了祖 受遗留的档案。在 20 年代。相父在布拉格也调查过一起连环谋杀案件,维 惊讶地发现,那起案件居然与现在所调查的案件有着惊人的相似之处。

与平常的解谜冒险不同的是,游戏采用了两条主线,一条以维多利亚 隱汗,专门调查妓女连环被杀案件;另一条则以祖父加斯展开,每当维多 利亚阅读加斯的档案时,游戏剧情便会切换到 20 年代的布拉格,扮演加 新调查另一起连环谋杀案件,并从中获得线索。Microids 对 20 年代的世 界使用了噪点特效,即类似黑白电影的效果,给人怀旧的感觉。游戏的两 条主线互相穿插,这种做法确实很有创意。我们甚至可以将游戏称为《福 能力侦探Ⅱ》。据说游戏的最终结局将会令所有人感到意外。



## 仁宗罪游戏版

连环杀人事件、凶手溃留的文字、血腥的凶杀现场……这些都是电影 《七宗星》的特征, Microids 对这部戏也情有独钟, 特意为游戏营造了简 样恐怖的气氛, 例如破旧的旅馆、凌乱的房间、地上长长的血迹和残忍死 去的妓女等等, ESRB 将它列为了 M 级, 只适合 18 岁以上的玩家。能够 营造如此的气氛、应该归功于改良后的"Syberia"引擎。虽然使用了黑暗 的风格,但表现出来的效果却完全一样,3D 人物和 2D 背景互相搭配、图 定的第三人称视角和加上精美的过场 CG,感觉更像是在看一部好莱坞 式的电影。除了血腥的凶杀现场外。游戏还有带大家领略布拉棉的美丽风 景和 FBI 的高科技总部。



## 你是一名优秀的侦探

作为一名侦探,必须在现场到处搜查线索,在游戏开始之前,玩家已 弊業提了 4 名死者的详细资料,包括血液、证物等等,它们都记录在笔记 本中,玩家随时可以查阅这些资料,游戏的第一章即要玩家调查第5个死 者,当到达现场后,玩家必须拿起收集线索的道具,如相机、灯源过滤器。 清洁剂等,你先用清洁剂喷在墙上,然后将灯源过滤安置在灯源上,墙上 立即显示出凶手遗留的文字,量后用相机将其照下。一个如此凌乱的现 场,要找线索实在有点难度,因此游戏提供了一个提示系统,每当玩家来 到重要地点, 群幕左上方就会显示一个拳头的图案, 那就意味着你可以使 用道具,至于要使用哪个道具,则只能依靠玩家自己的判断。另外,游戏还 保留了《超能力侦探》的对话系统,每次与 NPC 谈话时,玩家都可以选择 职业口吻或个人口吻,如果选择个人口吻,你可能会听到一大堆的粗口; 如果选择职业口吻。态度则比较温和,两种口吻的对话都会带来不一样的 结果和线索,有些角色只会在特定的方式下才会提供线索。这也给游戏增 加了一定的难度。■(文/神之影)





记得 2003 年初夏给你的感动吗? 结合三国历史,武侠、神幻与爱 情的"幻想三国志"续作,将在今年暑假再次带给玩家全新的感 受!! 本刊将陆续报道本作制作内幕,让各位看官先睹为快



因祸避居西凉召德村, 昏迷三戴,方自醒转,记忆全类, 个性效 荡不羁、圆滑乐观,立志成为天下第一有钱人。



马超义妹, 马腾副将沈侯之女。出身富贵、娇俏可人, 台小便对 英雄怀满憧憬,一心嫁给万夫莫敌的英雄将军。



徐州被屠之时,跟随叔父迁至西凉。聪敏好学、温文谦恭、欲以 胸中甲兵平治天下,改变乱世,



西凉太守马腾之子,后为五虎将之一。 英勇过人、最爽自命。-身武艺冠绝西凉、为西凉人人闻之敬畏的第一剽悍猛将、



#### 姬风

原为天若宫人人敬仰的首席剑师,却喜浪迹江湖,结交各路英 为人稚俊侠气,才思敏捷,举凡仙术,韬略皆能过目不忘,

#### 缘起

上古时期,黄帝蚩尤大战涿鹿,当时,蚩尤得风伯雨师、蜩颠镇 魅、山精鬼怪之助,黄帝则有风后力牧、应龙女魃、天女之辅。 此役风 云变色、石破天惊。

在忠臣风后、力牧、大将应龙、与义女女魃的相助下,涿鹿之战, 黄帝终于获得了最后的胜利。然而,在消灭蚩尤势力的同时,黄帝也 失去了忠臣风后与挚爱凤曦,而大将应龙与义女女魃,也因双双感染



#### 了人间浊气而从此消失天界:

东汉末年,乱象纷起,汉室存亡生死一线。莲无神树下,云空和道 天两仙,以汉朝兴衰、天道之向为赌注,继续两人未完的棋局……

荧惑守心,天象异变, 个关于三龙宝器的传说讯读在朝野传开。 当年承天命而来,协助黄帝打败蚩尤的神兽应龙,战后因感染邪气而 堕入人间,临死前其指爪化为青龙剑、眼化为赤龙珠、心则化为历代传 承的玉龙玺……在此乱世中,传说只要能拥有其中一样,便能雄霸一 方成为王者,若三者龙气合一,则天下尽得、心愿尽遂、并可拥有扭转 天道之能力……

公元 196 年,董卓旧郑李傕, 郭汜势力被灭,曹操迁献帝干许都。 同年,西凉召德村。一个立志成为天下第一有钱人的贫困少 年——楚歌,与其好友韩靖和心仪之人沈嫣,他们如同一般少男少女, 对未来有着美好的憧憬,并一心期待着前往京城发展,为此乱世尽一 份心力。然而,一场意外却让他们遭遇了生惠死别的命运……



#### 今生

《幻想三国志》)的故事约在一代十年前左右,除了发展全新的 故事,前代为大家所熟悉的主要人物也将一一以新面貌登场;另一方 面,构筑一代种种事件的源由及独特的世界观,也将在本作中完整呈

《幻想三国志Ⅱ》横跨的时期将较一代为长,除了历史人物、事件 增多以外、剧情丰富度与深度也直达一代的两倍,而三国时期名震天 下、受到玩家喜欢的军师猛将们,也将在此代一一展现迷人的风采。

在结局方面, (幻想三国志川) 仍保留了前代的特 色---双主线与多 结局。随着故事的 进行, 玩家可依喜 好作出不同的决 定,来寻找属于自 己的最终结局。而 与前代相异的地方 是,此次影响的条 件将不再受限于男 女感情的选择,主 角的价值观与系统 的应用也都将是影 响分歧的主要因 豪。请继续密切关 注后续报道。■





## 从小经纪到演艺王国



游戏中主角为命运 多舛的经纪人。先是遭遇 千辛万苦培养出来的实 力派偶像团被竞争对手 挖角,而导致父亲心脏病 发重病卧床。接手公司 后,又发现父亲辛苦经营 的经纪公司竟有着千万 负债, 面临即将倒闭的危





医罗克德亚斯利品 奇迹,艺人绝对是不可或缺的!游戏中有十几位艺人可供主角选择经 纪,其中除了超越前作的俊男美女之外,听说还有一位是会令老玩家 意想不到的知名艺人哪! 制作小组透露,这位神秘艺人不仅曾出现在 前作中,而且在玩家心目中有不可磨灭的印象呢。熟悉明星系列的玩

家们不妨好好猜一猜,这位神秘的角 色到底是哪位呢?



在竞争激烈的演艺圈中,想扩大 事业版图单靠艺人经纪是绝对不够 的。在游戏中只要主角顺利完成任务 取得电视剧本,便可以选择是否投注 资金自制节目,成为可自由调度艺人 的制作公司。自制节目虽然耗费成 本,不讨却可以凭借和其它知名艺人 的合作。帮助旗下新人迅速走红,进 而打造属于自己的演艺王国。





. 五光十色的演艺圈, 创造一个属于自己的娱乐 E国! 新一代 明星志愿田 已不再仅限于演艺明星的狭窄未来发展空间。大 牌经纪人才可能是未来主攻的方向

不管是担任经纪人也好,自己闯荡星海也好,瑰丽绚烂的演艺剧总是 让人难以忘怀 最初,自己只是个贫苦的经纪人,不但得四处奔波。寻找新 人、为艺人抢通告抢得头破血流、还得努力利用不多的预算替艺人争取赋 光 后来虽然转换身份成为菜鸟新人, 历经街头卖艺, 跑龙套等辛苦过程 后,好不容易成为家喻户晓的明星,却又在淡恋爱时频频受挫。…

这就是众多玩家引领期待的"明星志愿"系列最新作!做为大字知名 的系列作之一, 明星志愿田/在经过多年的筹划制作后、今年即将以全 新面貌的再度登场!

#### 如何功成名就2 在这个感夏

融合了少男少女的明星梦以 及幾回路转的经营模式,开朗明 亭的设定与游戏风格, 就像在平 凡无趣的生活当中替玩家开创另 外一个人生, 再也不用受现实环 境所拘束,可以尽情地在游戏中 [



成长。在跌跌撞撞的过程当中开拓自己的人生,或在演艺圈中找寻梦 幻的爱情。成功失败皆掌握在自己手中,就算失败了,只要重新来过, 又是另外一个丰富又美丽的人生

可以重来的爱情与人生,不就是这个游戏最大的魅力所在吗? 培





上市: 2005 年第二季度

■类型 动作室输《AC/AD》 童经士, 茶文彩

年,纽约、欢迎加入克里思家族。 大家应该都看过派拉蒙的 经典影片"教父",这个系列影 片一共拿到了9项皋斯卡奖项,而且其中的第二集至 今仍保持着一项记录——唯一的一部续集仍然拿到

奥斯卡"最佳影片大奖"的影片。现在,有人声称要将

这部电影改为游戏推出了。对于花大价钱买授权的 事,财大气粗的 EA 向来是当仁不让,这次果然又是他 发布了这样令人震惊的消息。

在电影基础上改编,这款游戏自然还是传统的黑 帮题材,这时可能不少玩家都会想到(四海兄弟)和 (侠盗猎车手)。要如何在这么多同类游戏中突出自 己呢? EA 靠的是什么? 是允许自定义的角色吗? 是 1945-1955 年纽约城的复古场景吗? 是非线性的自由 动作盟险体验吗? 是在电影背景下改编的精彩故事 吗? 是 NPC 与玩家之间精致的互动 AI 表现吗? 还是 "立志传" 式的艰辛成就呢? 这里我们就发现了 EA 的 狡猾之处。相比(四海兄弟),(教父)有更自由更开放 的游戏方式,让你体验互动,让你为所欲为:而相比向 来注重自由与娱乐性的(使溶错车手),(教父)存运 用电影手法,表现文化内涵上又有绝对的优势,如果按 制作人目前放出的消息来看。游戏中将出现众多根据 电影情节改编的主线任务,这对于很多电影爱好者来 说,具有相当大的诱惑力。

总体来说。(教父)是一款惯果众长的新一代黑碧游 戏代表作,在艺术性和娱乐性之间找到了一个绝佳的切 入点,当他再挂起了那个经典的牵线木偶招牌,推出了马 龙·白兰度的阴沉面孔,游戏从此就变得完美无暇了。■







■代理, 赤宝

mach A.m. THE RES

编。漫画 - 电影 - 游戏,只要是沾点边,有可 表现的共同点,就可以拿来改成另外一种形 文式的东西,这也就算是娱乐的融合吧。正如即 将上映的影片 (地狱神探) (Constantine), 改编自 DCComic 的著名漫画(Hellblazer),可就在前不久, 主角基努·里维斯已经在 ATARI 推出的同名游戏当中 露脸了。同样是一家擅长改编的公司, Activision 似乎 在以前的(蜘蛛侠)中尝到了甜头, Marvel 的著名超 人们又将在 PC 上登场表演了。

(神奇四侠)是什么? 在得到游戏资料的时候,我 对此是一无所知, 还好我们有网络。作品原形是 (X-Men)作者 Zak Penn 的另一套作品,今年7月, 福克斯公司制作的同名影片将在全球公映,从日前的 消息来看、此款游戏又将赶在电影上映之前发售。 Marvel 的超级英雄们以往置面的也不在少数,这次替 語齊舊農神奇先生、火炬人、怪形、和隐身女侠。从阵 容上看,让人联想到动画影片(超人特攻队),不过眼 下这款游戏探讨的绝对不是什么轻松话题。4 位能力

各异的英雄登场,自然要体现团队的协作战斗方式,你 需要在各英雄间切换,充分发挥他的特长。另外游戏允 许两人同时游戏,更有分数、必杀技和生命数量的共享 设定、强迫游戏者更密切协讲行会作。

鉴于 Marvel 超级英雄们的号召力, 想来游戏在 国内也没多大的市场。喜欢热闹打斗的朋友可以用来 奏夷手,真正更值得期待的还是那部同名好莱坞大片, 尽管肯定还是部缺乏内涵的闹剧、但享受一下眼花缭 刮的视觉冲击,还是有益放松身心的。







■上市,2005年第四學度 ■代理:未定

/ 大多数老百姓还在质疑游戏这一文化形式的 时候,在正统的娱乐圈内,这种新鲜的表现形 式却逐渐为更多的大牌明星所认同。不知大 家对游戏机平台的作品是否熟悉,2004年2月,由李 连杰主演的 PS2 版 (荣誉之战)是一次大胆的尝试, 而前面我们谈到的基努·里维斯的《地狱神探》则是 更有力的证明了这一种认同。如果说演员的加盟不算 新鲜,那现在已经有大牌歌星开始涉足其中。以前我 们可能知道有歌星为游戏作曲献声,而现在著名的说 唱歌手 "50 分" (50 Cent) 不但为游戏制作了部分音 乐, 更要充当主角, 在游戏里表现他的叛逆。

游戏主题应该说是"50分"非常熟悉的黑帮题 材,因为这个备受争议的音乐人正是在充斥着毒品、 犯罪、械斗、监狱以及枪杀的贫民窟中长大的,即便在 出道之后,他也时常涉及一些暴力事件,2000年5月

24日, 他在皇后区牙买加 161 街被枪击,身中9枪险 些丧命。这位大名鼎鼎的问 题青年现在要在这款游戏 中出演一位被自己老大出 卖而遭黑白两道追杀的街 头混混,在龙蛇混杂的纽约 街头,为了洗清自己的罪名 而要用手中的武器对抗纽 约犯罪家族。在游戏的制作 当中, "50分" 并不仅仅参 与拍摄、配音和音乐制作。 对于游戏系统和故事情节, 他也凭借着自己的亲身经 理, 充当着顾问的角色,所

有的犯罪行为也许由此将更为"真实"。

游戏制作者普鲁与过 PS2 平台著名动作游戏 (脱狱潜龙)的制作,由此可想本作的风格应该也与之 类似。单说游戏性,可以让人期待的东西并不算多,再 加上黑色背景,并不推荐善良的玩家去体验,如果游戏 有原声专辑出版,能听听50分的凡首原创音乐,也就 足够了。







■代理,未定

■类型.黄睐《ST》 ■版本·英文版

**八**/ 续我们之前的报道,近期在国外一些网站上 ★ 已经将第三代 "帝国时代" "正式" 命名为 (帝国时代Ⅱ探索纪元)(Age of Empires I-II. Age of Discovery)。尽管目前还没有正式的官方公 告来证实这一名称,但在此我坚决地使用了这个看似正 式的名称,全作望梅止渴的 YY 行为。近日又有一些游 戏正在开发中的截图公布,现在也拿出来与大家分享。

在本年度的 GDC 大会上, AoE3 的制作人又发布 了一些游戏开发中的内幕。仅从游戏外在图像表现上 来看,AoE3 将在完全改进后的"神话时代"引擎下使 即时策略游戏达到更高的层次。除了 High Dynamic Range 渲染技术下表现出的自然逼真效果外,制作者 还为游戏中的各种物体加入了物理效果,例如建筑和 树木被破坏时的效果,主要的功劳又要属于 Havok 物 理引擎。本作增加了海战的成分,看来制作者对他们 目前创造的水面效果具有了相当的信心,的确,这可 能是继(半条命॥)之后最为华丽的水面效果了,而 且还是出现在一款即时策略作品当中。

当谈到,为了应对这种华丽的视觉效果,制作者准 备对程序进行怎样的优化时,AoE3 的主创人员并没有 给出确切的答案,只是说会根据电脑显示技术的发展适 当进行调整。在他们看来,当游戏推出之时,市面上的主 流显卡完全可以应付这样的运算。如果你想欣赏到最佳 的画面效果,就必然要掏腰包升级自己的机器了。

对于联网对战的系统设计,制作依然没有透露细 节,只表示将推翻以往系列的核心设定,针对更为专业 的对战玩象,让这部分高级用户享受到更丰富且新奇 的对战体验。距离游戏的计划发售日期还有半年多时 间,制作者还不想公布更为详细的系统设定,吊臂口的 阴谋还是会继续下去,当然也可能是怕过分炫耀,而最 终名不副实会带给玩家过于沉重的打击吧。■



■上市 2005 ■代理:育装

■类型 动作〖AC〗 胃版本 英文版

. 战。不朽的游戏题材。在"反法西斯战争胜利 60 周年"这个大气候下,今年也许我们还能 看到更多的問題材作品,(手足兄弟连)本月 已经整装待发了。

"真实"总是所有这些作品标榜的重头,每个人 總在说从各个角度重现二战历史,场景、服装、武器, 事件……全套的二战时期产物,现在的《手足兄弟 连)自然也不例外。这里需要提到一个游戏制作中的 关键人物——通役军人 John Antal 上尉, 正是他为我

们带来了这个真实的故事,一个最接近真实的"二 战"。在 Antal 上尉的指导下,游戏建立了完美的武器 模型,调整了发射和装填的过程,力求真实。同时真正 战场上广为运用的"射击 - 移动"战术。还有军人所 必须拥有的绝对服从的精神,都在这里得到了出色的 表现。

当然 "真实" ≠ "憭琐",制作者在描述游戏运行 表现时又给大家展现了美好蓝图。指挥战术的实施一 定要非常简单,只要按下[命令键],一切复杂的事情 就算大功告成了。你可以看到班级成员完全按照你的 着图选择掩体,瞄准,射击,如果你面对敌人强大炮火 的压制,甚至还可以指挥其他小队,完成更为复杂的 迂回战术。所有这些都该感谢细心的制作者,为此准 备了丰富的逻辑脚本程序。其实对于大多数游戏作品 来说,之所以取得成功,完全应该归功于在细节上的

体贴设计还要表现在满足各类玩家需要上。你想 要枪战是吧?那就指挥班级小队向敌人阵地发起突袭 这里还有想当狙击手的是吧?没问题,那就趴在战壕里 掩护其他战友冲锋啊。唯一不能满足的是那些喜欢善 于表现个人英雄主义的狂人,这高游戏主题背离太远 了,当然也许以后会有密技放出,让你抛开游戏原始乐 趣爽一把。

为了表现自身的与众不同,制作者还要在最后玩 点"概念"的东西。以他们的话来说,过去很多问题材 作尽大名是在强调军人在战争中的"荣誉"与"使命" (指名道姓銀以前那两部二战大作叫板啊),而(手足 兄弟声)则是要真正将玩家融入到那些参战士兵的中 间,沿着 Antel 上尉的足迹,去体验战争带给每个人的 创伤。■









■名称 春岭|| ■代理 去定

■类型: 角色扮演《RP》 ■版本 中文版

游横行的今天,国内依然有人高举单机大旗, 兢兢业业做着单机产品,这不由得使人格外 敬佩。绿〈青蛇〉与〈花木兰〉之后,斯普软件 的〈青蛇川〉已即将面世。据传说,第一代〈青蛇〉在国 内卖出了6万份的惊人销量。这说明什么呢?千篇一律 的网游又怎么可能满足所有玩家的需求呢? 我们还需 要 "国产 + 单机 + 武侠 +RPG" 所组成的那种东西。

言归正传,《青蛇Ⅱ》虽是系列新作,但在情节上 又是"前传"性质,这在如今也是很流行的手法。小青 修炼成仙的艰辛历程在此展开。说到修炼历程,将伴 随着诸多小游戏展开,制装系统、祭拜系统、插花耕 种、灵维系统、甚至在战斗中也有类似 FIFA 射门力度



还要说是游戏 结局的设计,看 上去带有浓厚 的恋爱养成味 道,游戏最终会



根据故事情节展开和小青的 修炼状态。来决定成为医仙、 毒仙,女神、蛇妖、江南第一美 女等等十几种结局。







005年2月,EQⅡ的东方版本中文名称终于敲定为《永恒的使命》,而与此同时,来自多 个国家的 35 位技术人员在台湾游戏橘子本部成立了《EverQuest II》东方化工程合资公 司 SOGA, 着手进行 (EO II) 东方化的角色图像与专属亚洲的内容设计。3 月, 橘子发布 了关于《EQ II 东方版》(以下简称 EQ II e)的一些消息,据说游戏汉化工作已近完成,预计在 4 月进行封闭测试,5月进行全面开放测试。为什么要进行东方化? 其改动有多大? 秉承了EO 系列游戏 贯的精雕细琢,融入了许多全新游戏创意和元素的《EverQuest II》,是否还会成为 继 EQ 样叫好不叫座的产品? 我们将疑问信发送给 SOGA 公司, 下面让我们一起来看看他 们是如何问答的吧。

# ⇒关于 SOGA

这个崭新的团队拥有 35 位专业的游戏制作人员,分别来自美国、日本和中国台湾,他们 将 SOE 的技术优势、产品开发能力以及游戏橘子对亚洲玩家的了解相结合, 积极为亚洲玩家 景身订件《EQⅡ 东方版》。据悉·SOGA 还将担任 EQⅡe 的后续版本制作 L作,计划推出亚洲 区域专属的(EOII)版本,并且负责游戏在亚洲市场的技术支持。



# ● 记者:SOGA 的主要成员来自不同国家,他们主要负责的 工作是相同的还是不同的。可否介绍一下他们的分工。

SOGA; 这 35 个人分别负责不同的工作,而目前的重点是 定制最新的"亚洲风格偏好设定"(Culturalization)、对游戏 整体风格的修改,增加一些亚洲人偏好的行为规则。而目前 SOGA 的几个核心人物是:

John Laurence (US): Soga 总经理, EQIIc Team Lead. 负 贵 Soga 公司营运并且担任 EQ II e 开发计划的负责人。John Laurence 曾参与《EverQuest》的开发工作,并担任三个资料 片的 Project Manager,对 EO 的历史十分了解。

兼原一启 (JP): EQlie Art Director, 负责所有美术品质监控, 秉原一启曾经参与过 《Hot shot Golf》与《全民高尔夫 4》,在完成《全民高尔夫 PSP》后加入 SOGA.

HISANOWO (JP): EQIIe Character Designer, 负责所有角色设定, John Laurence 透过多 方的打探,在日本找到 HISANOWO 担任此次 EQ II e 的人物设定,我们相信 HISANOWO 是最能满 足要求且能将角色融入 EQ II e 中的设计大师。

Steve Wang (US): EQIIe Program Lead, 负责各项技术支持。Steve Wang 在完成 SOE 另 - 款在线醇戏《Planet Site》后,加入 SOGA。并将 SOE 最精华的技术导引至 SOGA。

陈立汉(TW): EQIIe Project Manager, 负责规划安排项目进度、技术背景出身的陈立 汉,主要担任与 SOE 开发团队间的联系沟通并且订定工作流程,使得 SOGA 所有的工作得以进 行顺遂.

岳宗魁(TW): EQIIe Producer、协助 John Laurence 处理各项项目事宜、

# ◇什么才算是东方的

据 SOGA 介绍, 经过两个多月的努力, 东 方化第一阶段的工作已经完成75%,最快预计 将在今年四月份开始封闭测试,为了能让广人 玩家能在 2005 年暑假前看到 EO II e 正式版 本,所有制作人员都在拼命的加班加点,不知 疲倦。随着东方版内容的陆续完成,官方也公 布了一些关于这个版本的资料。

我们看到了首批 EQ II e 的角色设定图像, 与欧美版本的风格迥异。因为 EQ 系列的原版 人设一直以诡异奇特著称。但从审美角度讲, 也许各人的尺度不同,很难给出好或不好的判 定来。有些人因此而会担心, SOGA 若完全按 照东方人的审美标准去修改角色形象,是否会 让游戏失去原有的风格。对此,SOGA表示,此 次系方化的 L程由 EQ 原制作班底 John Laurence 领导进行, 全部东方化的设定都是在原产 品的基础上加以改变。并不会影响原创的精







此外,EQIIe将增加新的鼠标操控方式, 玩家将能使用熟悉的控制方法进行游戏。游 戏视角也更适宜观看地形和角色,游戏指令 及快捷键的设置也变为亚洲玩家模式,大家 会发现 EQ II e 的操控是非常简单的, 当然玩 家也能使用和美国相同的控制方式。在其他 内容方面,将增加专属于于亚洲玩家的游戏 内容,例如任务、道具、NPC····等等。

## ● 记者:EQ || 东方化工程,主要着重哪几个 方面? 是否能够保持原作的整体风格?

SOGA·东方化工程可分为两个阶段,第一 个阶段者重干角色美术重置, 鼠标模控方式 输入每口重新规划设计,使用者接口重新 规划设计,东方版专属任务/道具/NPC...... 设计等、我们相信,要靠 HISANOWO 的角色设 定和桌原一启所带领的优秀美术团队,得以 将EQIIe的美术表现尽善尽美,以获得玩家 的青睐。再者,为破除以往《EverQuest》难入 门的印象, SOGA 企划人员与原开发小组进行 密切的交流,将鼠标操控方式,输入/使用者 接口等等符合亚洲玩家习惯的功能模块重新 设计制作、最后我们希望在 SOE 强大的技术 支持下、SOGA 的企划人员能制作出不失原味 但又强烈符合亚洲玩家的各项游戏内容, 例 如新的道具、新的 NPC、新的地图区城与专属 亚洲的在线活动,而原本欧美版的内容将不 会被移除, EO Il e 将会让玩家体验到比欧美 版更丰富的冒险旅程、游戏橘子、SOGA 与 SOE 团队的紧密合作、将使 EQ II e 有更多令人惊 车的改变!

第二个阶段将计划开发东方版专属数据 片、各项因应东方版所需而增加或修改的都 份、皆以承象原低verQuest II》游戏精神与历 定传统,待EQ II e 的封闭测试和开放测试获 得广大玩家的响应后、会有更明确的计划、相 信玩家们不会感觉到任何的实工、请太家核 目以徐、

## ● 记者:对于东方人的游戏习惯和爱好。 看 EO2 的前景,会是什么样的?

SOGA: SOE 是北美在线碎戏业的领导者. 更是全球在线牌戏的先驱,EO 几乎影响了目 前所有的在线将戏,《EQII》将坚持以丰富的 **游戏内容为主导,坚持求新求变、追求卓越的** 存戏内容。没有任何一款在线游戏的虚拟世 界可以像《EQ11》般的丰富与真实,生动活泼 的 NPC 会与玩家进行互动、长达 130 小时的 语音,更加赋予了 NPC 以生命,并使他们具有 了自己的特点, 玩家可以透过游戏世界中各 种精致的设定,来感受不一样的虚拟冒险,在 SOGA 制作各项内容时,很高兴地可以得到来 自于 Gamania 许多精准与创意十足的建议, 当然,我们十分期待 EQ II e 经过封闭测试后 来自各地玩家的宝贵建议,在 SOGA 致力于降 低《EQ II》的进入门坎后,我们非常有信心诚 挚地邀请所有亚洲的玩家, 尝试有别以往的 冒险体验。



# ◇用什么來挤垮我们的硬盘

EQ 系列游戏有一个共同的特性,那就是海量的游戏客户端容量以及后续的更新包,几乎占据了我们硬盘的大部分空间。而这次的 (EQ II) 更是不含糊。不但拥有长达 160 小时的 NPC 个性化声音 更有 16 个种族 24 种职业盘型 (强大的角色自建系统)、超过 1600 个主线支线杆务、超过 1200 种新物品(包括交易技能生产的 L 艺品和怪物掉落的物品)、增加了近 400 种新的魔法(并且使魔法效果更炫目)、以及最新添加的 8 个区域(目前 EQ II 已经拥有了超过 1600 个区域)……这些还远远不能说明数据包的巨大,下面的一长串都到能。附加内容等等。也许会让我们感叹,还有什么游戏可以如 EQ 2 这样,用超丰富的内容来挤垮我们的硬盘!

游戏绘制了大量的新盔甲外形:增加 2 个新的给 25-30 团队练级的地域:1 打 50 级史诗级的征被区域。包括更为严峻的任务:8 个新的副本区域。更多的给单人和小团队转流的生物。 潘量的新任务,尤其是单人的。如潜入对方城市的破坏任务;新的传承任务。包括黄金火神之靴和 Tranx E冠:新游加地特训魔法能让你的角色更个性化;更详细的魔法、技能、食物、毒药、构品的检查信息;大量的界面修正和提升。多页面的对话窗口支持。在内置地附上显示元家位置:新的评估系统。更加直观的 AC 数值、魔法效果延续时间加长。巫师和术士的法术伤害被极大加强……

## ●记者:EQ || 的高配置和大容量,是否在东方化 的修改范围之列? 针对目前中國玩家的电脑配置 水平,会在技术上采取何种应对措施。以清足中 低端用户的游戏需要?

SOGA: 我们将会进行测试,选择出教符合亚洲市场的硬件水平, 并且针对不同级别的硬件、调整制定出各项符合该水平硬件的游戏参数。不过, (EQ 11)》是款计划营运五年以上的在线游戏。



因此特別在硬件故能的扩充上做了预留、大家可以看到群戏画面选项中最高模式是使留於失 来的硬件水平。我们相信随着时间的成长,EOII/EQII e 除了群政内容成长外, 在被能表现上亦 能符合来来五年内玩家的高水。 不过如过大容量的客户城增添了对玩家的阻碍, 我们会让玩 家可以选择自己要安装的版本, 不过选择商易版的玩家门可能就无法真的体验到这牌戏的最 大╈馬幣。

## 记者:EQ || ○的內容,是否与原作会有很大的区别?是否增加新的內容,如地圈或任务? 玩家是否能同时玩到两个版本的游戏?

SOGA: 本看承接原您verQuest III)游戏精神与历史传统为前提,东方版本不会去修改或删除任何英文版本的内容,但会增加一些东方版专属的任务,物品, RPC, 简而言之, EQ II e 的内容,符合大于英文版 EQ II 。至于是否会提供版本切换(EQ II <-> EQ II e),目前未得到 SOE 的指示,所以未确含。

## ●记者:我们知道 EO2 中有角色语音这一故定,东方化的工作是否会 包括对角色语音的完整汉化?

SOGA: SOE 已经将原本 NPC 中的配音配得相当出色完美了,这边营运团队并没有要求在此部份作东方化的改变,不过各地营运团队会依照地区性不同的需求去进行一些人性化的改善, 僕者處到方便對新手进行指导, 所以有可能会对数学部分的配音进行汉化, 到酎会对玩家进行调查,以决定是请著名艺人,还是挑选玩家进行配音,这部分内容相信很快就会有新的进展。

在EQII中文官方网站上,公布了EQIIe目前所囊括的一些特色,如好类构与堤内 NPC 全程配价:使用 Sony 独步全 解的 3D 影像和最先进的人体动态捕抓技术,人物动作细腻入像,强大的人 L智能。以及完整的游戏背景故事,让玩家在做任务的过程中,领略最真实理性的游戏世界;自由的玩法,特殊的智能型战斗系统,都将带给玩家不同于以往的游戏样验。面对这样一个,积累了EQ在中国的运营经验后,决定勇敢面对改变的游戏,我们不能不对它持续的期待,期待属于亚洲属于国人的EQIIe。







# 仙士

## \* 1

# 

्राहरू के स्टब्स के

#### 技生

#### 技権



# 动人的吟唱



除了画面外,游戏里的音乐也值 得细细品味。刚进入游戏后的那座城 市上空, 盘旋着动人的丝丝旋律,仿 佛是闲庭信步般的随兴,体现出一种 和平安详的气息,又仿佛是在静静地 倾诉着一个古老的传说,讲述着这座 中世纪古城曾受到的上帝的祝福。



不去冒险,而是穿梭在城市的每 个角落,观赏这座威严而宁静的古 城,聆听动人的吟唱,是一种视觉和 听觉上的享受。进入战场,战斗打响 后,音乐一改之前的舒缓,而是如急 流般紧张了起来,仿佛危机四伏。在 你练级作战的时候, 音乐似乎又在数 励你,勇敢的战士,打起精神鼓足勇 气,拿起你的剑奋力杀敌吧。

# **克宝的操作感**

玩家在普通场景中的移动基本上是"一鼠打天下"。也有一些常用的 快捷键,比如 "S" 键是打开技能栏, "C" 键是打开状态栏。顺带提一下, (永恒)中的 "CTRL" 键可是会起到决定大局的作用的哦,无论组队、合 体、PK、是交易,都会用到这个键。具体操作方法是按住 "CTRL" 键不放, 然后把鼠标移动到自己身上点左键:如果是接受别人的交易,或是申请与 战士合体时,鼠标则需要放在对方身上。

战斗时的操作也值得一提,玩家会体验到一种前所未有的紧张感和 乐趣。尤其是笔者所练的辅助型精灵,既要顾及合体后的 HP,又要合理使 用技能,游戏的战斗节奏常常让笔者喘不过气来,手要不停地在键盘上进 行微操,无论喝红蓝水、使用技能,还是人物的站位、跑动。由此带来的充 实感远大于普通的杀怪。

# 同中有异的技能



游戏的技能系统也是一大特 色,无论骑士、弓手、辅助精灵还是 攻击精灵,他们的技能中既有通用 技能,也有各自鲜明的特点,比如人 类都有骑马技能,精灵都有 "Sluff" 加血魔法。而且每个职业在技能分 配方面也很平

等,辅助精灵有





戏填写用户名的那一刻,笔者的服康就被 永恒 韵 3D 画 面吸引住了 括静的村耳,晴朗的人至,素雅的流云,自由飞翔的 【小乌、缓缓旋转的风车、清亮的水波、这一切涂深地映在了笔者 的脑海里。由于未用了卡迪、宋的 3D 效果, 无论人物角色 NPC 城市建 筑,都会以一种可爱甜密的面貌呈现有玩家面前





变的职业决定一切的定律。

游戏中的技能可以设置快捷键,《永恒》中一共设置有16个快捷键, 一栏四格,一共四栏,分别对应键盘的 F5、F6、F7、F8,施放技能则对应键 盘的 F1、F2、F3、F4,不同的技能可以同时施放。施放技能是有时间延迟 的,不同技能的延迟时间各不相同,比如辅助精灵技能施放速度最快的是 "Transform",一秒一次,而 "lighting VT" 电属性攻击魔法的延迟时间相 对会长一些。这样的设定增加了微操的乐趣,玩家需要合理放置技能的快 捷栏,以便在最快的时间内进行技能操作和组合。

# 独特的合体系统

(永恒)不是一款个人英雄主义的游戏,协同合作的概念贯穿始终, 这里要提及的是独特的合体系统。游戏中只有精灵和人类才能合体,而且 只能是精灵向人类提出合体申请,由人类提出接受或拒绝,申请方法是按 住 "CTRL" 后点对方鼠标左键。

合体后的 HP 是两个人共同的 HP, 而 MP 还是合体前的 MP, 没有 变化。合体后攻击力是人类的,防御力则是两人叠加的,这样就可以去挑 战之前一个人无法打败的怪物。合体后人类负责移动和物理攻击、精灵负 责辅助魔法施放,两人需要协同合作,共同退敌。最后要提醒大家的是,合 体后打怪掉落的宝箱精灵是不能捡的,只能由人类捡。

无论画面、音乐,还是游戏系统,《永恒》中的很多贴心的系统设置都体 现了制作者的良苦用心。合体系统、物品系统、骑乘系统和装备系统等新要 紊的加入,更是为游戏增加了许多新的乐趣。例如,装备在掉落后 会有几秒钟时间让玩家拾拣,时间一过,物品不会再老老实实地呆 在那等着你捡,而是会被赋予生命,自由活动在地图各个区域。要想再次取 得。只能去攻击这个逃走的物品。是不是觉得很有趣呢? ■(文/信步赏花)



> 既是乱世,自然会有各种 相互敌对的势力。 龙魂 设 置有六种来自不同种族的职 业。分别是战 任 梅士 马简 手 魔法师, 巫师和盗贼, 六大

种族包括泰坦族、人类、精灵族、明治族、牛精灵族、妖精族、每一种职业都有 其鲜明的外冠以及富有种族特色的职业技能,这意味着玩家以后的发展之職 将更为丰富,且标更明确。

# 中世纪风景

如其它中世纪风格的网游一样,龙魂》在画面上力求表现出一种疾弘的气势,稍有不同的是 其它大部分同类网游都是以一种暗暗压抑的风格来展现明沉的中世纪风观。以对应当时的历史背景 《龙魂》则不同,当你置身野外时,你常常会为游戏中美丽明媚的。 黑黑而流速忘返,更值得称道的是,整个,龙浪、如



# 私人地牢

good Jagand Jag

类似的设计思路并不仅仅出现在任务系统之中、成成。还开辟了全 新的地率系统。所谓地字系统。简单来说就是为玩家设立的一个私人地 圆。这张地图只允许你个人进入,地图中刷新的储物完全为你所独有。在 缺少了抢任等于就行为的情况下,一种更纯粹的战斗乐趣由此产生、你简 直像是在玩一款单机游戏。

为了让玩家能够更深入她体会到这种极斗乐趣。NAKO 的设计师们 运专门为地车系统设计了一套范围攻击系统,范围攻击系统相当于游戏 中各职业所独有的地牢专用技能,这些技能只有在进入地牢后才能使用。 由于具有范围攻击的属性。可以同时攻击范围内的所有敌人,战斗的节癫 被进一步加快,玩家将能够体会到更为痛快淋漓的杀数感。

# 流畅的攻城战

一款网游是让人激动的美过于它的大规模组队战。也就是平常我们所说的攻城战。但 3D 游戏的攻城战者一个很大的钛陷。由于大量玩家停留在同一屏幕内。导致数据传输量过大。画面延迟严重。由于《龙魂》采用了全新的图像技术。虽然无法完全模除这一弊病。但已经可以保证攻城战的流畅。让你能够更尽兴地体验效城战那激动人心的场面。

除运行效率得到改善外、《龙魂》还 为攻城战特别设计了许多道具和规则、例 如多样化的炮台及攻城武器。君主和指挥宫 可以参与计划城墙及城门的配置等。这些因素 的加入令攻城战更有策略性。而不再是一场街头的

黑帶斗殴。

# 私密的任务

网络游戏的最大乐趣在于与其他玩家之间的交互、但这种乐趣也件 随着种种弊端,我们常常会为玩家之间的相互侵扰而烦恼,这样的例子数 不胜数,比如恶意 PK,比如抢惶, 因此,在网络游戏的设计中适当地加入 一些私人空间,可以说是一种很有远见的设计思路。

《龙碑》使为玩家开辟了这样的空间。游戏的任务系统分为一般任务 和特殊任务、当特殊任务开始后、野外或地牢中就会生成一个玩家的独占 空间、让玩家可以不受周遭怪物或其他玩家的影响。更专注地投入任务的 完成当中,这在一定程度上保证了游戏的速度和流畅感。



# 血制的進具

能够自己制作装备、对于玩家来说无服是一件很新奇的事。《龙魂》中 的高级装备无法由 NPC 提供,必须由玩家自制,这就是 NAKO 为我们带来 的道具自制系统 如何通过制作装备

来赚钱,也就成为了一件需要开 动脑筋、蕴藏着无穷乐趣和成就 们工作



陆地到海洋,从遗迹到宝藏,从利润丰厚的航线到四处弥漫的硝烟 ……网游大作《航海世纪》在展现其波澜壮阔的画卷的同时,也难 免让其中航海家们感到些许遗憾:在其他网游中占有非常重要地 位的元素——"公会"在《航海世纪》中只是一个松散的机构,没有能使人保 持忠诚度的力量,在游戏中,我们三天两头看到公会解散的消息,感觉很 是不好。于是,《航海世纪》在最近的一次大规模更新中,就把重点放在 了公会系统上,新的公会系统分"公会建设"、"公会战争"以及"港口 经营"三大部分。

# **不会建设**

更新前,公会系统里有很多命令处在未激活状态, 公会成员除了头衔不同外, 权限几乎没有什么区别。 而新公会系统让玩家和公会的联系更加紧密, 要提 升自己在公会中的作用,会员必须向公会投入资

金,作为回报,得到一定的"贡献度",它是决定会员每日工资的重要标准。同时,贡 献度还可用于换取各种奖励,这些奖励能永久提升船只、火炮等装备的属性。

除此之外,公会建设还包括商业度和工业度;商业度由公会的公共资金多少 决定,它决定当前公会的等级以及公会总部的功能,同时,商业度较高的公会 在占领公会港口之后,还可以建设一些独特的商店。而工业度是公会的武装能 力,这需要公会成员收集一些道具来达成,工业度越高,公会总部的武装程度也 越高。在所占领的港口近海可以武装更多的炮塔。在港口登陆区租赁更多的卫 兵。同时, 工业度达到一定程度的公会, 还可以升级特有的 NPC----"战争工匠", 此 时会员们就可以用自己的贡献度来换取特殊的属性加成。

显然,即便是那些想置身于公会事务之外的玩家,在如此巨大的诱惑面前,也会 乐意加入公会, 贡献资金。而公会通过会员的增加提升影响力和实力, 为不久的将来 即要展开的公会战、攻城战做好了准备。





# 

为了迎接公会大战,《航海世纪》新版本设立了"公会宣战"制度。宣战之后,攻 击敌对公会成员不受任何惩罚。显然,高级资源的控制权争夺必定会更加残酷,高 级陆战玩家可以肆无忌惮的攻击敌方的采集人员,而霸占高级资源的公会也会受 到其他公会的联合攻击。当然,资源争夺仅仅是公会战争的前奏,霸主的权力,还是 要靠直接决战来获得。在公会战争战场,对战双方可以各选择二十名成员进入,可 以想象,数上艘高等级战舰混战的场面是何其壮观,何其惨烈!

光是公会战争还远不够,为了增加公会间"摩擦",游戏还新增加了公会港型城 市,任何一个公会都可以占领公会港口,并且利用自身商业度和工业度建设港口。 同时,其他任何公会都有权向占有公会宣战,夺取港口的控制权。一旦开战,港口进



入战时状态, 对战双方开始集 结。首先是近海海战,只有攻方 在近海完全摧毁港口炮塔及守 方的军力之后, 才会进入登陆 战。登陆之后,等待攻方的除了 守方的陆战玩家之外,还有为数 不少的 NPC 守卫协防。所以,在 争夺港口控制权的斗争中,陆海 两军都是不可或缺的力量。



# 

"创业容易守业难", 获得港口统治权的公会领导 者,接下来必须努力推动其发展。要尽量吸收公会内外 的玩家资金,提升港口的商业化程度。商业度高低能影 响港口建设,也影响港口特色道具的产量--特色道 具的属性一般都非常优秀, 而且不能直接在港口商店 购买,只能通过公会公共仓库领取,由公会高层分配。 同时,商业度达到一定程度的公会港口还能制造独一 无二的新式武器以及各类装备,试想,目前游戏中最热 门的"真"系列陆战武器和防具如果在某个公会港口有 出售,那会将会是怎样的情形!



占领港口之后,公会还拥有了税收权。可以通过定义 港口交易所商品以及商店道具种类。最大程度的吸引玩 家和商人前来。譬如可以安排一些游戏中经常流行的货 物出售,这样每次流行刷新,港口必定会有檔帆云集。税 收的收益将纳入公会的银行帐号中,每隔一定时间,系统 就会自动扣取银行帐号的资金来维持商业度和工业度, 如果帐号中资金不够,公会等级就会直接下降。

在新版本升级之后,《航海世纪》 比以前又有了更 多的新玩法。相信在新系统的支持下,规模宏大的公会 争霸,将在七海间轰轰烈烈的展开了! ■



11 公司權、采用了作的進行的250.的中國共產。使且基立會 深得不感染; 25 美面漫画的效果及型还起来了音谱。 10 年 10

**电面积**补 **未** 未 \*\*\*





THE CASE OF STREET

**海包头发 新安慰受化 情知** 



· 連接系統、基板大的規則了並成的同位制



《功夫 online》的背景故事建立在架空历史的玄幻世界之中,其艺术表现则

借鉴了先秦时期的民俗特点。一切均为原始初成的形态,而武侠的概念,也是以 此为开端。故事设定了一群热血少年降临在华夏大地上,为了创造一个完整的武 挟世界, 他们将用自己的方式建立起道义、



秩序、公理、宗派、武德等 -系列社会规则, 直至最终推动这个世界的历史向前发展。 而这群热血少年不是别人, 正是由玩家所 扮演的各种角色,也就是说,游戏中的历史 将依靠玩家的行为进行推动。随着玩家参 与活动的增多, 游戏中的许多故事将被玩 家改写或延续,无论正义或邪恶,所有引发 社会震动的故事, 所有大英雄大侠士或大 奸大恶之人,都将被载入史册;玩家的故 事,就是游戏剧情,玩家拟定的任务就是游 戏任务,甚至玩家的规则,就是整个游戏世 界的规则,一切都由玩家来决定。这些不禁 让我们想起了《网络创世纪》这样的西方巨 作,而今中国玩家也将拥有自己的"武侠创



# 等個級關。具身部

早在去年年底第一届网游峰会上,(功夫 online)的官 传CG首次公开展示,便令在场众多专业人事赞叹不已。 这款 3D 游戏借助生态仿真技术,再现了树木花草随天气 变化不同而发生的自体运动, 使游戏的世界充满了勃勃生 机。而 Quanta 引擎的特别优化方式,也将保障中低端用户 的画面效果,其"瘦身"能力,使客户端容量非常小,所有关 键计算都在服务器端进行,从而杜绝了外挂的产生。

# 稳色品: 邓一群的民族定位

《功夫 Online》的武侠世界观,体现在修炼上,并不太注重动作招式的浅显 用法, 而是将"博大精深"这四个字, 发扬光大。有人曾指出, 中国武侠本应是无 门无派,以融会贯通,集各家所长为主的。任何人都可以掌握武学的奥义,只是 深浅不同,施展起来自有强弱差别。有些网游,试图通过复杂的操作去表现武功 表面的凌厉感觉,这不但让玩家感觉疲惫,更使武侠的意义被简化被误导。真正

的武侠,并不仅仅只有拳脚上的花架子。《功夫 Online》 的重点,则是放在对武功的学习和领悟上,以个人资 质为基础,借助武德、道义、江湖规矩等等诸多评定标准, 使玩家在学习武功时会加以选择,同时获得磨练和挑战,拜

师、苦练、再拜 师、再苦练,这里 只有你学不会的,没 有学不了的, 而在操 作上,这些武功绝对 使用方便、简单。武的 精髓, 侠的奥义, 也将 在《功夫 Online》 中被重新诠



# 宿色回。逾回火师沙亭人级。130 罗斯人的个胆组合

(功夫 online)的华丽人设,也是游戏的一个看点,毕竟 出自日本著名插画家北千里之手,生动传神的角色,使人百 看不厌。而这位在游戏界和动漫界都具有极高人气的大 师,却是个很低调的人,人们很少了解他的生活。也还 正是大师这份远离浮躁的对于美的执着追求 保证了他艺术造诣的不断升华吧。

在《功夫 online》里,玩家可以体 验的不仅仅只有完美的形象,游戏 独有的"换妆"系统将会为你打造最 满意的人物,想高大威猛吗?没问题 想风情万种吗?很简单;想倾国倾城 吗?可以!游戏中玩家角色的发型、发 色、肤色、五官、面部特征、身材都有多 选择,各种各样的搭配将会产生出 130 万利 组合,保证你的唯一!而且在后期还会陆续更 新更多的元素, 让你的朋友不再有认错人的 尴尬。《功夫 online》将满足你的张扬个性的恩 望,将最经典、最酷炫的换妆系统奉献给您!!



自公测以来,已运行了近一年的时间,其独到的传统中医经脉系统, 具武侠特色的武功心法体系,渊源流长的宗教、武学门派等游戏内容, 了玩家的肯定。这一年中,成都梦工厂没有停止不前,而是抓紧对游 戏的不足进行改进, 春节过后推出的《侠义道 1.5 版》 便是一次比较全面的升级版 本。



# 精新知識。隨到百高第二時黨())

最显著的改变是游戏画面的完善和登陆界面的美化, 为了让玩家进入游戏时有赏心悦目的感觉,《侠义道 1.5 版》的画面细腻程度比以前更高,人物饱满而富有层次,登 陆游戏时的画面不但清新怡人,更是古韵悠扬,玩家不但 能够观赏到鸟语花香还可以间断的聆听到古朴的旋律、感 觉格外舒畅。据梦工厂的策划人员介绍,这次对登陆界面 的深入加工。-是为了让初入游戏的玩家可以迅速融入游

戏,其二是让老玩家们在频繁的登入、登出中,可以在心理上得到放松和舒展。

而从画面效果来讲,峨嵋园林湖水澄清、武当铁掌峰仙雾缭绕、少林木巷壁画宏 伟瑰丽、还有迤俪奇秀的沙漠、荷叶开路才能够到达的参合庄、绿竹叠嶂的蜀南竹海 ……这一片片我们熟悉却很难亲见的名山大川,在游戏中被演绎得生机勃勃,可以 说《侠义道》在 2D 游戏中算得是上佳作品了,而本次改版又使它具有了更高层次的 艺术内涵。



江湖中无时无刻不充斥着矛盾与对立, 为了尽可能的刻画 出武侠原著中那种爱恨缠绵、情仇交织的氛围,游戏中开创了有 史以来最为大胆直白的侠魔阵营概念。成侠入魔全凭玩家的意 志,而两个对立阵营间的大规模 PK 战也正体现出了每个人在 面对江湖中的大是大非时的最真实的自我表现。但是光靠刀光 血影的日夜砍杀,并不能算是个完整的江湖,在侠的世界里,还 应该有情。

在《侠义道 1.5》中, 玩家们除了依旧仿效占人仗剑游走天涯之 外,更加可以通过全新开放的分支庞大的"江湖奇遇事件"体味 到各种不同的人生境遇。这些奇遇既可以使你一夜暴富,弃武从 商: 也可以使你获悉江湖绝密传闻, 从而窃得武林至宝声明雀 起:又或者遭遇世外高人点拨,武功精进……当然,更多的人生 奇遇还是需要你自己亲手来开启。



# 文化量的。图化理量。 即的心思問題

改版前, 许多玩家抱怨说自从授业 恩师教会了一套武功之后,就再也无法 看到关于这套武功的说明了, 很多人对 此武功推敲不深,难以活学活用,让人很 是郁闷。为此,梦工厂特意将武功秘籍刻 录在了列表里,玩家随时可以查阅自己 所学的武功、心法以及队形技的说明。同 时,部分武器上也增加了文字说明,为新手 玩家提供了诸多方便。由此,《侠义道》的世

界化变得越发细致和完整了。



# 

《侠义道》中的角色设计有 4 男 4 女,分属少林、武当、峨眉、唐门和魔 教五大门派。根据各个门派的武功 和装备需求,玩家可以通过人物修为 提升时系统赋予的 5 点功力灌输到

不同的经脉来完成调整和人物属性培养。主导内、外攻击的手 太阳经和手少阳经,主导防御的足太阴经以及主导身法闪避



# ESIDITY JE ENT

《飚车》的画面不如单机竞速游戏那么出众,不过游戏音乐 还是恰到好处的,体现了场景的气氛。在车库里是沉稳的音乐, 到了城市中,黑夜的赛道上飘着的是轻松的音乐。当开始比赛 的时候,紧张的音乐开始了,让你绷紧了每一根神经,肾上腺素 証務.....

以往的 MMORPG 初进游戏时,都会自创角色造型,不过 《除车》的主角,是车而不是人,想拥有高档华丽的名贵赛车,你 不但需要交纳昂贵的费用,还要跑足一定里程才可以购买,所 以新手么, 买辆最便宜的"水星"将就吧。车子到手后, 可以看到 很多数据:车的扭力、刹车强度、防震性能、防滚性能、方向盘灵 敏度、车身重量等等,非常详细。

不用害怕你的小车弱不禁风,通过改造装备,你可以把爱 车性能提高很多。在咖啡店,可以买到许多车辆装备,主要分三 种,马力升级店有引擎、冷却器、节流阀、滤清器等等设备:驾驶 配件店包括车轮、轮胎、刹车、悬架等;外饰店则可以买到前后 保险杠、尾翼等加在车身上的东西。另外,还有特殊商店,可以 买到玻璃纤维车身,大大降低车身的重量,提高速度。在韩国服 务器上,已经开了车身喷绘,甚至可以喷上你自己的个性图案, 成为你的标志。



自己动手改装爱车,这种现实中时髦又奢侈的玩法,在游 戏中相信会大受欢迎,不过各种精良配件的高昂价格,与现实 差距不大。在(飚车))中,没钱虽然不至于寸步难行,但开销巨大 也令玩家不得不为挣钱而精打细算。做任务,成为玩家磨练车 技和积累资金的主要途径。

在城市道路的两边,会间隔出现任务领取区,主要有三种 任务:路线记录、飞车党、飞车党猎手(未开放)。路线任务是让 玩家在限定时间内,到达地图中标注的地点,耗时越短得到的 奖金航越多, 声望也会提升。但是如果没有按时完成任务,则会 扣除声望点。路线任务有简单、一般、挑战三个级别,玩家声望 高到一定程度,就不能接简单路线了,而假若你在任务中的最



好成绩无人打破,则其他玩家跑此线路时,都会看到你的记录和名字出现在屏幕 右上角。飞车党任务就比较复杂了,需要在8分钟内经过地图上出现的5个点, 每踩过一点都可以获得部分奖金。这不但要求你要计划好路线,还要求你有高性 能的赛车。一般来说超速的话会有警察在后面追你。不过目前还未完全开放。

此外,对自己车技有自信的人,不妨尝试参加由玩家发起的挑战赛。这需要 房主交纳与比赛奖金一样多的钱,作为单项奖金的上限,然后设定参赛人数、比 赛金额及比赛地图等等。这种挑战赛深受欢迎,玩家与玩家的较量,不但可以得 到声望和名次,同时还可以得到丰厚的奖金,让人心动不已。多变的赛道,富于竞 争的挑战,无时无刻不让人精神紧张,大呼刺激。

(飚车)中比较个性的设计是"昵称"系统,它是根据你的胜率和威望来调 整的,连续胜利就可以提高名字前面的形容词,而努力的提高声望就可以提高 你的称谓。例如刚进游戏时,玩家的昵称是:体验中的驾校学生:如果你连续胜 利几场,形容词就会提高,例如"学习中的驾校学生"、"天赋好的驾校学生"。做 任务和跟人比赛胜利都可以提高威望,随之提升称调,例如"体验中的驾校学 生"、"体验中的毕业新生"、"体验中的上路新手"等等。随着胜率和戴望不停的 交替提升,玩家获得的昵称也是多种多样,拥有一个帅气的"昵称"也成为玩家 追求的内容。

(晚车)作为第一款网络竞速游戏,要想尽善美,着实是为难制作者,但是 些细微环节,做的仍然不错。游戏中,每辆车都有油量消耗,诸如进加油站、购买 汽车保险、获得各种优惠等内容,也与现实类似。游戏还对汽车采用了自动档和 手动档两种换档方式,但是自动档换档不利于加速,还是手动档快捷。

游戏的缺点是物价虚高和任务难度变态。最初的路线任务一次跑下来也就 700~800 元车币, 买不起任何装备, 那 88W 的"天马"车更是遥不可及。RPG 里玩 家也许可能连打几个小时的钱,但这种时时紧张的让人发狂的竞速游戏,如何能 承受"跑钱"的痛苦呢?而像"飞车党"这样的任务,用新手车跑完5个地点是完全 不可能的事情。希望制作方可以多多体谅玩家,将物价调低一点吧。■



游戏中英文名称

舞分 大宮鉄川游宝島 星球大战。旧共和国武士





版本 中文版 2CD 配置 Intel P2-450/128MB ASLIC AZONO SOMB 出品 软星科技 发行 寰宇之星

经典桌面益智作品 《大富 篇VII》的首款资料篇,尽管游戏 世界范围局限于台湾岛以内、 过系列明星们的表演依旧乐趣



首數不必密料館。 在安装时并不需要原 作支持,形式上似乎接 近续集,不过游戏系统 实际上并没有更大的 改进,不过是场景的变

化和少价的新型游戏方式。本作将 游戏地点固定于台湾, 游戏中还会 有诸多相关景点的介绍, 让大家足 不出户也能领略台湾岛的风土人 情。新增加的闽关模式为玩家提供 了自由丰富的娱乐方式。更适合多 人游戏。总体来看这部资料简依然 是娱乐度较高的小品式搬戏作品。 只是改进点不足。

BB22-BB

# 版本 英文版 4CD



配置 Intel P3-1GHz/256MB ASUS A9250/TD 64MB 出品 Obsidian 发行 Lucaserts

"星球大战"系列 RPG 倘 经典操作,更完善的属性系统。 创新的游戏方式, 以及系列给 统善恶意念的发展, 是作品的 主要特色



由 Oberion 接手 制作的本集,依然成 功延续了"星球大战" 系列角色扮演的宏大 特色、作品融合了动 作、智险、角色扮演于

一身、丰富的原力技能,光明与黑暗 的两条发展路线。本作中玩家可以 选择三种不同职业的杰迪武士,由 此可以体验到各种不同类型冒险及 战斗的乐趣。新作基于正邪系统、在 角色之间的互动关系表现上都有所 加强。不足的是相对前作缺少创新、 对于熟悉该系列作品的老额家来 说。很多方面都有似曾相识的感觉。



游戏的画面和 操作性都相当棒、 但是如果只把它作 为一款动作游戏来 玩, 你就只能得到 乐趣的三分之一。

事实上, 游戏中庞大的情节更具 价值,很多对话选项不仅决定蓄 剧情的走向, 也让你逐步了解发 生在星战之前的许多值得一读的 故事并作为主角沉浸其师 一个屋战迷,是决不能放过这些 的,哪怕你需要一本很多的辞典。



游戏发行日轴 在"星球大战"的第 三部前传全球公映 前上市。最然是为 了借后者的人气来

狗子 吸引更多的玩家。 整个游戏给人感觉平淡。属于欧美 大制作游戏中非常普通的一类。从 中档的画面到平淡的剧情、唯一能 够吸引人的就是操纵杰迪武士去战 斗了。不过可惜的是.杰迪武士的能 力过于强大,加上其他平衡性生的 失误, 使本作沦落为众多电影太片 改编的平衡游戏之流,较之间;其共 和国突击队〉要差上许多。





本 英文版 1CD ntel-P31GHz/128MB SUS A9250/TD 64MB HAR SEGA ## SEGA

由街机及 XBOX 移植的经典 固定主视角射击作品, 强调欧美 或恐怖气氛的渲染



相对街机和 XBOX 原作、移植 的效果基本让人满 意、画面细腻程度 有所增强, 可以达 到 1280×1024 的高

分辨率,游戏对配置的要求还算合 理、主流电脑基本都可流畅运行。 PC 版新增加的"时间模式"表面 看有所不同,实际在游戏性表现上 并没有太大的突破。作品沉释整 短,尽管有分支剧情提计,但总体 耐玩度并不太高,再加上电脑缺少 光线枪的支持,很难对这些简色票 标的作品有更多的兴趣



我必须承认效 款游戏是 款经典 射山游戏, 它的画 面在街机版本发布 时算是一流的1個 滑的人物资型,细

腻的背景,以及敌人受打击时的动 作反应,都是一流的! 可是这些在几 年后的今天又算什么? 在《半条命 II ) 超强的 Source 物理引擎和 (Doom II)更强的图形引擎面前、它 使用的依旧是占老的(死亡之屋 [[]] 代的引擎。在游戏中现会不同不觉 地将(半条命Ⅱ)拿来附出,过时我 只觉得自己已被吃坏了背。



虽然移植版本 毛病多多,可它还是 - 飲优秀的游戏,并 没有楼上二位写的 那么不堪。简单易上 手,节奏把握恰到好

处,让人又紧张,却也不会背上擦票 大量分泌, 隐藏的种种道具是我们 追求高分通关的必需之路, 而想要 摸清所有的隐藏物品所在又不是一 件容易的事、所以你会有兴趣一遍 又一遍的去打通,为此,游戏设计。 为了多路线多结局的方式以增加的 戏时间。让玩家不会因为爆机时间 短而感到有被骗的想法。

# 编辑选择奖



音乐音效: ★ ★ ★ ★ 控: \* \* \* \* \* 應: 大 大 大 大

游戏性: ★★★★

相比以往"星球大战 为背景的主视角射击游戏 《星球大战, 共和国实击队》 在画面效果,气氛渲染,以及 AI 设定等方面都有了重大突 "虚约"引擎围然功不可 没,而设计者创意的关惑,以 及细致的脚本设计 才最终



之前报请中 提到的新增的一 些有趣东西(譬如 说粤语的钱夫人

和大老干)似乎并 游骑兵 不怎么暴限,感觉

还是在玩(大富特切)……另外,连 锁店卡片的出现频率和 AJ 建造连 锁商店的频率似乎提高了,以至于 盖满街的屋子或者顶级大饭店都 不如建连锁店来得划算。 上破坏了游戏原有的平衡性。从在 备连锁店也导致了过关模式有意 难,关键时刻要有档后掷惯才有题 算……不知道是不是裁运气太坏过



七代本身是--数不错的作品,所 以(游宝岛)有了一 定的基础得分。在 资料片增加的几个

新元家里, 螅觉"变

身"部分是一个非常有前途的设定! 脲到彩蛋变身为各种动物(SOR-RY,姚仙不算是动物)并拥有各种 奇特能力, 让后期的游戏性得以大 涨,不过本作对这个元素使用得存 些保守,玩家不是很容易就能变身。 制作者大概是想著看大家的反应 吧! 如果在以后的作品里把"变身" 元素丰富强化,相信是会很有意思!



Intel P3-1GHz/128MB ASUS A9250/TD 32MR 出品·EA Tiburon \$2 c ● ● 发行·EA Games

长牌场地赛车游戏系列最 新作,本集更为汪重车辆的真实 模拟,在车辆构造及性能的表现



作为唯一官方 投权的云斯顿赛车游 戏、EA 的作品一直以 来都具有绝对的优 势,而在本作当中主 要表现在 25 条官方

赛道,60余种真实车辆,以及众多知 名赛车手。为了照顾不同程度的玩 家, 游戏提供了丰富的难度级别设 置,以求在娱乐性和专业性之间找 到适合每个人的平衡感、另外更为 详细的车辆改装系统也满足了专业 **玩家的需要、唯一令人不同的是** 调的"华提模式",很难在其中( 劃更多扮演和经营的乐师



作为PC上奏 道、賽串、车辆资料 最全面的 Nascar 游 戏,本游戏对 Nascar 賽车所有元素的模 拟、使之成为 Nascar

车迷玩家不可错过的体验。同时, 游戏在画面效果上表现算得上出 色,游戏中空间感非常好的场地和 对车辆起步/刹车时所产生的惰性 的画面表现,更添临场页实度。 过游戏过于繁琐严谨的拉调选引 和对于真实的操控维度。甚至此辨 多非云斯顿 Fans 的赛车前线漫好 者都有可能被吓跑。



本游戏(事实 上我更愿意称它为 软件)的游戏性实 在匮乏。游戏中仅 有椭圆形的 Nascar

赛道,这除了让人 在重复机械操作的同时能够思考 哲学问题外,我实在想不到还有哪 点吸引玩家。虽然游戏中 3D 画面 表现出色,虽然多人联机模式能体 会到一定的竞争刺激、外电心地是 太单调了, 对于普通撤政万窟来 说,缺乏游戏性这一最重要的 引。除非你是一个狂热的 如公司 迷,否则它实在不是一个好游戏



版本 英文版 2CD IR ■ Intel P3-1Ghz/256MB ASUS A9250/TD 64MB 出品 Phenomic War Jowned

带有明显角色扮演成分的 即时策略作品, 游戏以中古时代。 的魔法世界为背景,再度上演正 那对抚的传奇史诗



同样作为一數響 料篇、(凤凰之影)便 贴、游戏需要在原作 基础上安装、游戏系 统并没有任何改变

依旧是角色扮演成分浓厚的即时 够略作品, 资料路中为每个种薪增 加了两种新的快速群体作战单元。 使得游戏节奏和战略实施有所不 同。在新作中,可以使期写有角 继续进行游戏。而现在 角色的量 级别可提升至50,同时但可学到 多的新型法术。新增要素,除 新的故事情节外,并无则多乐趣。



大狗

作为原作的 :部资料篇 本作所表现出的 新意并不算多。 故事延续原作, 场景却转移到了

荒漠地区,在这里向我们展现了一 都长达 40 小时的传奇故事。这也 悬难一吸引人的部分了。游戏依然 是那个 DIABLO + WC3 的混合 产物,新增加的英雄人物和魔器被 能并没有太多的新鲜意,只是在全 意义上的扩展元素。所从本作 乎只适合那些玩过前两 品. 对其世界混有兴趣的意义



正如大多數數 料篇 -样、《凤凰之 影》为它原有的玩家 带了一次全新的智 脸,通过新增加的情

节内容, 你可以了解 到更多关于这个魔法世界的东西。 系列经典的混合型游戏方式在这 里得到了延续,新作修正了以往作 品当中的一些 BUG,同时在画面和 音乐方面也有所提升。在真上有 上,其实所有的新任务题图、新典 The second state, had 是为了增加趣味性的简单图画。延 续世界观才是最终目的



概念 本文版 200 P Intel P3-1GHz/256MB ASUS A9250/TD 64MB si品 Eurocom

配会同名影片制作的动作 冒险游戏, 依托影片所表现的离 专世界观之下,包含诸多动作游



又是一部电影 改编的游戏、玩家 格在电影所呈现的 奇异机器人的世界 中提开冒险、联合

不同的机器人伙伴

共同对抗妄图破坏整个世界的邪 恶势力, 游戏中包含有丰富的动 作成分。一切传统动作冒险游戏 中的特性,如跳跃、战斗,驾驶等 几乎一应俱全,此外寻找字作1 级或改造自身能力和最各。由 数率签工参加设置等在。 数据等级 不高,且操作方式及模型观察 便,影响游戏的微畅性



汤姆-常亚的机 器人版,据说问名 CG电影也即将上 市,讲述一个机器人 小孩的历险故事,游 戏的画面十分讨巧。

在对锤件要求不高的同时, 创造了 -- 个宛如童话的机器人世界。假这 个强调动作为主的游戏、操控起来 实在太难。游戏仪支持键盘或手辆 **医部门扩展以及电路原理机构**。 BOLL TENNERS, MILE DALES HE PLACE THE FARE Kartoke But Staten in 定出色。但却很难让人想人其中



人物和世界的 设定都来自于动画 大师 Chus Wedge 的 同名电影, 所以画 面感觉是没得说 的,绝对精致,奇幻

的机械世界令人神往 而且玩法也非 常多样, 主角有各种有趣的动作,能 驾驶稀奇古怪的交通工具。而问题就 在于游戏试图为主角的每一种动作 安排一个专用键位、几乎用掠了键量 上所有你能够得着的情 在不管的 各种键的过程中。(机器))完全表 救动性游戏应有的影 快感、简单点说,不爽。



ETTLERS

版本 英文版 2CD 配置 Intel P4~1GHz/256MB ASUS A7000 32MB

出品 BlueByte 发行 Ubi Soft

古老经典"经营模拟"作品 继结向"即时策略"方向发展的 新一代作品, 3) 图形的精致画面 保持了系列一贯的唯美派风格。



本作儿平完全 動理了原系列的所 有特色。 面面的 3D 化自是不必说,还 好保持了原有的细 赋风格, 委节变化

的效果极有创意,冬季河面会结冰, 你可以借此改变战术实施。本作在 **紧统上开始向传统即时策略靠拢**, 放弃了以往慢节奏的经营方式,简 化丁诺多细致的社会健康买茶 于真爱系列前作的玩家要不小的标 击。再加上强调的战术策略系统缺 还学课代 心里也是有名人 基最終陷入了尴尬的填料



虽然名为"先 F的遗产", 不过。 "工人物语"这位作 大的先手的遗产却

不晓得被谁继承了, 东东 反正不是《工人物 酒 V)。本作是我玩过的风格比较 经异的一款游戏,你可以把它作为 一个放慢了速度的 RTS 来看,总 之是介于即时战略和经营建设之 间的一种味道 随着建设美游戏的 日渐衰微。"工人物语"的改变也是 无可奈何的事情 如果惟 一部 国际国 英名语 1 公正宏并不置某些 老"工人"FANS 们说得那么相談。



\_\_ 新导·应总色 糖"影响严重的老牌 新作,从色泽明快的 全 3D 颞面, 到英雄 游骑兵的引人,处处都有"魔

经营模拟的策略作品,在简化了经 营系统之后,摇身一变竟然成了更 强调战斗的即时策略,只可惜在游 戏节奏把握,战斗策略实施,以及 各兵种平衡性上。本作又无法写 "魔兽"相比。作品唯一的优势只体 现在比"废售"更细腻的 3D 一面上 了,延续系列·贯风端,还 劉各种经营性建筑的丰富细节





版本·中文版 2CD EF ■ lotel P3-500/128MB ASUS A7000 32MB 出品 字線惠江 发行 實牢之單



一部类似资料 篇性质的续作。作为 重点内容的"千人 战"改进并不明显, 所谓 3D 化角色造 型依旧過布马赛克,

图像引擎的开发还有待提高 地图 场景的设计有所提高,自然环境和 关隘的作用明显,相对提升了游戏 的策略性,内政系统在本作中更趋 于简化,季内改模式中提供了巨脑 处理的快捷方式,让大家将精力技 人到作战当中。另外。曹戏在 41 设 计及系统当中的一些 BUG II 人 感觉游戏制作还是略量仓促



团原"三国群英 传"全系列,这可是 进步最小的一代了。 虽然这个系列是都 火爆宏大的战斗场 而兴起的.但发展到

"改进"后的

今天, 前代的千人大战和今代的 两千人大战又有什么区别呢。看 来"三國群英传"需要一点更新的 东西了。同样, 新面的进步也不 大,在 3D 技术已经到达加此程度 的今天,还给大家看一堆马奔 可不好。内政系统进一步简化,只 要点几下软能把一个目的 完,给人的感觉不错。



"群英传"新作。内 政操作的被端简 化体现出系列强 调战争的原始风 大狗 格,还算情意,但 战斗晒面所谓宏大之后却依然粗

髓,又攀露出技术的差距。为了体 现更多战术思想,特别对地图自然 环境和关卡的设计值得称道。可绕 过这些屏障后,你可能会发现敌国 竟然没有深兵守城,这就让<u></u>秦参 不能理解了。此外,战杀,AL设计。 武将向性的表现则有更多的硬伤。





版本 基文版 200 配置 Intel P3-800/256MB ASUS A7000 32MB HAR Maxis 发行 EA Games

《權权人生Ⅱ》資料駕狂謝的 第一波,细腻刻画人生一个极为特 赚的片段 大学生活,同时原有 各方面群戏要景和细节,在主题基 础上也得到了相当大的丰富



基本上, 我不 喜欢甚至可以说有 一点点鄙视"模拟 人生"这个靠不断 妙冷饭赚钱的游

戏, 而在我玩过2 代第一个资料片后,总算是对这个仅 有 2 代却总共上 10 款产品的另类有 了一定认识。新的资料片以大学生活 为主题,新加入影响力系统,并在谐 **国家规模打造和有主要排作计多有** 意思的东西,真正让玩事体会了不一 样的"大学生活"。不过一个人认为以 **阿里斯斯** 5 直接这个一个应该 医符合"模拟人生"的主义



"模拟人生Ⅱ" 首款资料篇为我们 展现了多彩的大学 生活。新增加的影响 力系统,为表现校园

享受"快乐"的

社会关系提供了可 能,你的角色可以同众多虚拟人物 产生互动关系,甚至对他们发导施 令。新增加的道具丰富了校园的多 形生活,而游戏中的学习系统则表 现得比较简单。另外学校场景面现 的划分形式一定程度上影响了角 色的自由,如果想要全面体验精彩 校园生活需要相当耐心。放慢游戏 速度细细体会。



大学生活似乎才是 本款游戏的宗旨。学 习在这里变成了一 项极其简单的工作。 如何充分利用课余 时间才是你真正需要考虑,面对丰 富的娱乐项目或者社团活动,可能 会常常感觉到时间并不够用,这时 充分体现了游戏在策略性方面的 提高。协调人际关系。提高个人索 质、最终完成学业是你的根本目 的。复杂系统关系必然导致游戏节 服的现代 库库斯西班别姓氏计算 卸并没有深入大学生活的核心

# 星球大战:共和国突击队





版本 英文版 2CD R Intel P3 . 1GHz/256MR ASUS A9250/TD 64MB 也是 Lucasarts 发行 Lucasarts

依托于星珠大战宏大背景 之下的团队战术主视角射击游 戏,指挥实击队员,实施各种灵 活机动的前线战水,并体验紧张 激烈的战斗气氛。



作为一數团队 战术主视角射击,AI 表现应该是尤为关 键的,(共和国突击 队)在AI设计方面 可以说是相当出色

的。从游戏通关后的制作办证中。 可以看到制作者为模拟真实战 术、花费了相当大的心力。丰富的 脚本带给玩家丰富的战术体验。 但也正是因为这种大量脚下的课 计,使游戏在自由度引却略越有 所限制。形片式的面面效量用音 乐设计接近完美。



"根球大战" 主題游戏从来都 不缺乏人气.更何 祝禁本作这样的 精品。游戏中对未 来战场气氛的把

量十分到位,游戏制作人将技术优 势自然的转化为笔墨到位的画面 表现,同时兼顾硬件普及度,这的 确是技术为游戏性服务的典范。此 外,制作人在开发阶段特聘专业簿 官来辅助自己对战斗小组战术做 专业性了解,更让游戏倍线用以 即便这种快节奏的日本并不适合 我,但仍令我想要认真是下去



对于拥有丰富 电影制作经验的 Lucasarts 来说.打造 一部战争紧张气氛 游骑兵十足的射击游戏。 是手到擒来的事。

借助"虚幻 II"引擎,游戏拥有华 丽的画面效果,且执行效率较高。 载人时间也较为合理。为表现丰 富的战术思想、游戏提供了大量 的脚本,玩家可以通過簡单的操 作,为队员下达指令,实现复杂的 战术思想。唯一不足的是, 推上线 向队员发布指令时, 流能出现的 错误反应。

# 自由力量 VS 第三帝国





巻形 RI 版本·英文版 2CD EC ■ Intel P4-1.9GHz/256MB ASUS A9550TD/GE 64MB 出品 Irrational Games 发行 VU Games

以漫画英雄为主角的多元化 荒略游戏,作品在即时故木型的基 础上,融合了回合策略及角色扮演 的债务特征, 青新亭丽的 3D 化卡 通风格也是系列一贯的优势。



游戏取材于欧美 漫画英雄故事,也许 在西方国家会获得更 多的认同,而对于中 國玩家来说。这种亲 切感就丝毫得不到发 挥了,好在游戏有类似卡通效果

約亮丽爾面, 能吸引一些动漫爱 好者的目光。游戏中融合了策略 及角色扮演风格、英雄角色特色 网络不多有的唯多即时战术协会 施提供了可能。有新欠缺的是 察视角,游戏本身对微操作有 THE RESERVE 严重影响了战术的流畅性



编自漫画的缘故 吧,这款游戏的图 像鲜壳程度是欧美 龄戏里少见的,有 点 TV GAME 的感

也许是因为政

竟,漫画英雄们集体对抗二战轴 心国的故事非常奇妙,对话半高, 如果没有耐心去听对白也不要 紧,游戏中有明确的指示你下一 步该去哪里做什么、即便是不 ABC 也能通关。另外。许典里所 的东西都有血条,而且都能破坏 医多数人产治用研究车。 医玻璃 TARRESPINATOR



欧泰洲斯瓦 格的作品、果然在 画面效果上比较 另类,尽管没有使 用现今流行的卡

通贴图渲染技术、 但在整体风格和比例上也带有明 显的漫画味道。此外,游戏过场也 穿插着大量漫画插图、喜爱欧美 漫画的玩家想必会更感兴趣。游 西亚斯基福里斯丛舞拥有在安拉 能、但游戏整体所体理的策略也 并不突出,反而更类似动作。 大的乐趣所在





今日之种种, 只为那寂 實的长假。

随着《观兽世界》测试的 临近,《天堂 II》 开始走向了 下坡路,本月在发烧榜上的 排名已经跌至了第5位。相 反一些相对古老的作品却有 了抬头之势,CS 和仙剑三外 传名次大幅上升,看来经典 老招牌总还是能在关键的刻



聚拢更多的人气的。(梦幻西游)与(墨香)当 属本月热门网游,上升势头也是相当可观, 当西方奇幻文化让人感觉有些厌倦之后,大 家总会继换点口味,东方风格便由此打了一 场成功的翻身仗。

期待榜上显得波澜不惊,三巨头依然占据着前三的位置,随着近期《新绝代双斯Online)开测之后,相信下个月这家作品就要换个位置了。本月一款成功飞速上榜的作品是《细胞分裂。混沌理论》,作为本人最喜欢的潜入型动作冒险游戏,能够同样受到众多读者的欢迎,感到万分欣喜。看来上期刊登的游戏详细削赠引起了玩家的共鸣。另外一部另类作品《快岛潜车手·圣安规刘斯》也是值次上榜,我们暂且不考虑游戏的主题,但自识法院,我们暂且不考虑游戏的主题,但是自中刊登了游戏详细介绍,有兴趣的朋友们可以去尽情,YY了。

紧随《阿强阿狗 II》之后,《幻想三国志 II》和《明星志愿 II》也相继进入期待榜中。 作为目前少有的坚持单机阵营的公司,寰宇 之星的各类产品还是具有相当的市场,每有 作品推出,都会引起众多玩家的追捧。在这 些作品上市之前,我们会在前瞻栏目中为大 家做陆续报道,做请密切关注。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与,以普通信件[明信片]、读者问卷调查和本刊电子信箱 reader@playgamer.com 投票皆可,投票者均可参加月底的抽奖活动,幸运读者将获得本刊编辑部特别准备的精美限量游戏周边产品。

2005 年 3 月号 "中国游戏风云榜"幸运读者:

苏州 贺雯菲 北京 安颜柳州 贺帅 安庆 张晓龙 广州 刘崇曦

# 金山高层初访台湾独家追踪

▲ 《站在海岸上,把祖国的台湾省遥望。日月潭碧波在心中荡漾,阿里山林涛在耳边震响。"这是刘 欢曾经唱的一首歌。小时候,我们就听过很多海峡对面的故事和歌声。上学后,迷恋过美丽的阿 里山姑娘和婀娜的槟榔西施。长大后,我们这一代很多人爱上了游戏行业,我们会回味《剑侠 情缘》,也同样回味《仙剑奇侠传》。这份同样的感染不仅是游戏本身,而是来自我们祖先给予我们的同脉 同根,谁也不能否认我们身上带着同样的中华烙印。





2005年初, 办理赴台事务的蒋宜册将所有 的国台办批件送到金山 12 位赴台人员手中时 候,大家都舒了口气。要知道这么短时间,办理 金山 12 个人一起出行台北,并不容易,这可是 国家首次批准的游戏业界大规模赴台商务考察 团。此次考察团由金山软件 CEO 雷军亲自带 队,包括副总裁高宁宁、张志宏以及技术、市场、 销售、运营等负责人一行 12人。

2月22日早上6点,北京天空飘起蒙蒙细 雪,我们一行人披星戴月奔赴机场,我们需要先 飞至香港, 冉由香港转机台北。一路上, 大家似 乎没有半点困乏, 雷军挺认真的给我们讲香港 台北的电信资费,张志宏则大 方的借我们港币台币。 伴晚时 分,终于抵达台北。听接机的 台北同胞讲, 在我们抵达之 前, 台北刚刚下了场罕见的 雪,令台北市民上下欢腾。我 抬头,闻闻潮湿的空气,难道 是我们将北京的雪带到了台

对台北的初步印象是很 亲切,一点都不陌生。晚上暂 时没有公务,我们从住的市中 心亚太会馆出发,漫步在台北 街头。台北街道大多只有北京

街道 半宽,一些人家的门户阳台种着花草,窗 台院落与街道离得很近, 里面的主人看着很悠 厕,有些成都的味道。

在台北,最多的商铺就是 BLEVEN 便利店。有点像北京的 超市发、天客隆、基本每条街都有 一个,可以买到所需的日用品。@ 上11点,我们随便走进一个便利 店拿起几听饮料。忽然发现,饮料 外包装居然是我最喜欢的 (倒快 情缘》形象原画!再仔细一看,《剑 侠情缘网络版》最新资料片《兵临

时尚感。而 (剑网) 在台湾, 不仅入住上千家 ELEVEN 连锁店, 而且其五层楼高的巨幅美女 宣传画被挂到台北最热闹的十字街头, 可谓家 岭户陈。



定/金山划的





# 间异的同盟同样的执情

2月23日清晨至25日。金山考察闭连续拜访了6家知 名的游戏公司,他们迥异的企业形象及处事风格,使我们受 益匪浅,同时,更使我们感到温暖的,是台湾同行的热情,所







首先拜访的是台湾知名游戏运营公司游戏橘子。金山众高层的 到访得到游戏橘子 CEO 刘伯园等人的热烈欢迎,游戏橘子一贯的桔色装修风格配合明 绿色的窗户透出时尚现代的气质。为了迎接金山的到访,游戏橘子特意开放了他们从不 对外的非常先进的机密太空舱(营运中心)给大家参观。有趣的 幕是,在排列整齐、数 据森严的服务器上我们忽然发现了一个吃剩的食品袋。橘子运营总监微笑的把袋子取 下来说,你们看这是什么,这是台湾的小吃"乖乖"。我们把它放到服务器上保证每个服

务器都乖乖的,哈哈,这样也行啊。在相互 交流中,双方公司的产品介绍也是各有特 色, 金山公司成都亚丁总经理罗晓音的 (幻想春秋) 产品介绍引起了台湾同行的 极大兴趣。《幻想春秋》演示中,·暮暮风 趣诙谐的动画让大家忍俊不禁,得到了同 行的高度认可。而且这款 Q 版的 MMORPG 将近期在大陆上市。





智观的办公律

# 最發例的智冠。金

川 -行马不停陪拜访了游戏 新干线(智冠电子)及台湾网 龙。大家在掌声中来到了《剑 网》同祖同根的家,受到了智 冠总经理王俊博先生及智冠 同仁真诚而热烈的欢迎,每 到 - 处都是全体起立热烈鼓 堂欢迎《剑网》的开发团队。 金山《剑网》的台湾运营使得 更紧密,可以更好的抵御"寒 流"。金山团队带来了最具家 乡特色的北京二锅头,同时 也带来了金山全体员工对朋 友的祝福,智冠也给大家准 备了精心制作的精致礼品。 在智冠可以随处可见"剑侠" 的身影,简直就像到了金山 的感觉, 听说智冠的员工中 (剑网)的超级 FANS 也非常

景观空间的图义。华义成立于1993年8月,是第一个引进日本电脑游 戏的在台开发商,曾成功代理推出《石器时代》。华义由董事长黄博弘、总经理 能家麒亲自带队迎接金山公司总裁雷军等 行人员的到来。双方公司的研 发、运营、营销的相关负责人分别就两岸的情况进行悉心交流和学习。



金山公司与华义高层交流会







字,如同来到亲切的朋友家中。李 水进的员工都亲切的称呼他小李, 同样他也要求金山的朋友一样叫 他"小李"。大字的朋友们风趣轻松 的工作领围给金山赴台人员留下 深刻印象。随后,金山赴台人员参 观了大字研发、音乐制作室等







大字、金山两大公司音乐才子首次会問





宇皇島工办公区



最終排動字後與新8字後



看这位研发人员的书桌,真眼馋

六家游戏公司都不约而同的表示像金山这么大规模的游戏访问团到 台湾来还是第一次,足以看到内地游戏厂商对台湾市场的重视,促进两岸 游戏共同发展,积极展开各种层面的合作将是两岸当务之急作的事情。

#### 台北申玩展一 手サ大蛟響

最后一天,我们是在台北电玩展里渡过的。 台北国际电玩展是由台北市电脑工会主办。时 间为2月24日~28日。参展的厂商不仅有台湾 知名游戏商智冠、游戏新干线、大字、第三皮、华 裔等,而且也吸引了BENQ、IBM、CANON等 国际知名电脑、数码、游戏周边厂商参加。

在整个展馆内,美女和礼物真是让我看花 了眼。一会看见微软的 MM 穿着现代的排成一 列教大家玩 X-BOX; 一会看见华义的 MM 穿 的像兔女郎跳起了热舞。每家游戏厂商不仅都 使出了美女招, 而且各种可爱实用的小礼物也 成了玩家的抢手货。

智冠和游戏新干线的展区尤其受到台湾玩 家和媒体的关注, 其主展产品为大陆原创产品 《剑侠情缘网络版》、围观玩家一直最为火爆。从 24 日上午10点开始。大屏幕中播放《到侠情缘 网络版》的 CG 和台湾当红组合蜜雪维琪演绎 的(剑网)广告片。其中华武侠风格的画面和"羽 泉"痛唱的主题曲(这一生只为你)今台湾玩家 如痴如醉, 其带有中华武侠色彩周边产品也成 为台湾玩家的抢手货。当在场台湾玩家一起喊 出《到侠情缘》四个字的时候,令所有金山在场 人员感到亲切和感动。当然画面最火爆的还是 《剑侠情缘 Online》甜美代言人蜜雪薇琪的到 场,两个小姑娘只要站到那里一笑,底下的人就 能欢呼半天。

我们几个被智冠邀请去和玩家代表队进行 友谊赛。我们有六位成员组成"金山代表队",与 台湾玩家代表组成的"台湾代表队",进行一场 "两岸剑侠武林大会"友谊赛、《剑侠情缘 Online)甜美代言人蜜雪薇琪则一边观战边给所有 参赛者加油打气。

台湾代表队,是游戏新干线经由官网报名 的 2000 多名玩家中,评比等级、装备、表现等, 选出来最优秀的五名玩家,与金山代表队进行 对决。不好意思的是,我们到底不是职业玩家。 我们几个上阵前做了个简单分工,我本是练陷 附唐,为「PK,临时改练弩唐,由于我不当娥 眉,我们的主策划只好男变女屈身改练娥眉。我 们刚刚上阵一会还没熟悉,就被玩家 P 下阵来。 5555,我们好丢脸啊。最后还要告诉大家个好消 息、《剑网》的真正全区全服两岸竞技大赛即将 在 5 月左右召开, 到时候内地的玩家可要给我 们争口气哦。

台北之行短暂的结束了, 可大家还有种意 犹未尽的感觉。没关系,我们游戏里见! ■



起 〇 版网络游戏,可能大部分人会联想到抓笼、养笼、回合战斗 等等一类大众化的游戏模式, 固化的思维逻辑阻碍了游戏的创 新,难道我们可以玩的内容就只有这么一种?回答是否。来自金山 亚丁工作室的答案是, 国产网游有自己的玩法。2005年3月11日, 在金山 软件总部大会议室中,亚丁工作室的主创人员首次向媒体公开了《幻想春 秋 Online)的官传 CG 及游戏资料。之后,就游戏的各种特色引发了专业人 士们深入的讨论,大家都很兴奋的说,这个游戏确实颇具特色,值得玩味。 下面,就让我们来揭示《SJ想春秋 Online》在 O 版游戏模式之外的亮点吧。



《幻想春秋 Online》以中国古代历史和神话为背景,尽情演绎了发生 在轩辕黄帝和魔王蚩尤涿鹿之战数千年间,发生在周王朝中的,充满玄幻

话说天下初定,黄帝将疆域分为冀、并、幽、青、扬、荆、交、益、雍等九 州,并将轩辕神剑铸化成九鼎分给各州保管。鼎内封印着蚩尤的九黎神 器,并由九天神龙日夜守护,又有四圣兽育龙、白虎、朱雀、玄武下凡镇守 天地四极,传授武学于民间,使天下太平自治。然而随着九黎魔族的渐渐 复苏,周室危机暗暗浮现,魔族们将目光集中在了神州九鼎之上,认为九 鼎不除,统一天下的大计就难得逞。

公元前 772 年, 周国朝野上下蔓延着一个消息; 神州九鼎内藏有富可 敌国的神秘宝物。若能聚齐九鼎,重铸轩辕剑,更可被赋予上苍的神力、统 治天下。一时间,国内外各种势力都对九鼎虎视眈眈、垂涎三尺。而当朝天 子周幽王,却终日沉溺女色,不闻不问。为博美人一笑,周幽王不惜烽火戏 诸侯,导致其失信于天下。他不曾料到,褒姒乃九黎魔族媚姬化身,此番美 人计,更是魔族为统一天下而设计的阴谋。

公元前771年,九黎魔族操纵犬戎大军开始侵袭周朝,攻城拔寨,无 人能敌。幽王再度燃起烽火,请求诸侯的支援,却无一路响应。最终犬戎攻 破镐京、擂杀周幽王, 西周王朝覆灭, 历史从此翻开新的篇章, 进入了乱世 纷争的春秋时代。

继承了青龙、白虎、朱雀、玄武四圣兽绝世武学的炎黄子孙们。在这乱 世之中,如何成就自己的一番事业呢,究竟是选择降妖除魔、寰清宇内,完 成于者使命:还是做个仗义行侠、惩恶扬善的仁者,又或是不问世事的山 野农夫呢?这都要看玩家的爱好了。《幻想春秋 Online》绝不会限定个人的 发展路线,甚至因为游戏内容的丰富,真会出现因迷恋劳动而一心想做个 农夫或樵夫的玩家也说不定。



以往的网络游戏,玩家们大多会忽略了自己所扮演的角色的身世,更 不会去注意这些主角们是否拥有自己的个性和特点,毕竟网络游戏和单 机不同。单机角色扮演游戏让我们领略的是别人的故事。而网络角色扮 演,则大多在扮演自己。因此,久而久之,一些游戏公司的作品,对这些主 角的背景故事、角色身份几乎就根本懒得去提,只给玩家提供一个尚武的 游戏空间,和几种不同的职业选择,敷衍了事。原以为,《幻想春秋 Online》 中的四大种族男女八个角色,也如金山其他两款产品《剑侠情缘网络版》 和(封神榜)一样,只等待玩家自己去书写角色经历,而不会有什么特别 了。不料,我们在《幻想春秋 Online》的故事脚本中,意外的发现了这八个 角色的背景故事,除了经历和技能特点之外,还有年龄、身高、爱好、特点 等等这样细致的设定,就如同一款单机角色扮演游戏那样,我们不但扮演 自己,也同时会经历角色自身的故事。



# 角色介绍表

出身地。西部的物物民族标准 **独市、投资心和的士个子** 事效的事情。吃东西 对沃的事情, 提肚子 在在的事情,寻找会物的方式 **过便的人,因让自己吹客器的所有人** 特性、吃水面吃到店家求物

那對单補的財務。吃到吃不下的財務

26-5-mill 白虎是个临近于自然的大方士。他催狂的 务能给队友以坚实的精粹。他的行动虽然模模。 但是他原巨大的矛头,且出击到先端力度原。 从小在山林野野湖底的他,则是了很多的程告 这些磁路来如他的加及一般, 在他需要的时候。 就会出现在他的身边,这也使本来就能将解释 的他如底漆具。

出身地・西部 独市 子童的福力小女孩 喜欢的事情,出得的时候 讨厌的事情, 邮库开格 在意的事情、老虎(男白虎)和小小的关系 讨厌的人。老虎 特技。可以将小小摄到老虎技不影的地方

个4.小巧的娘。据有一类的大人都让 机不了的力量 那巨大的斧子挥舞起来的 PERSON OF STREET, THE STREET, THE 他的她,她与许多的动物进行交流, 并且 成为它们的额发。

年龄: 16 务高: 183

养务。 女性白疣

出景地 核红针附近的农家 無点 正面的小部 喜欢的事情 修行 讨厌的事情 被疫父教部 在書的事情。九州被破坏平衡 讨厌的人 不会正业的人 特技 竹島

感到幸福的时候,看老虎着鱼的样子

新业特征 看定自动便在城江村的青龙武馆内。举习 各类的管理之本。天物下宫的统 在通过武信 中各种郑芳严格的维行以后,网络的掌握了有 可点クモク信的を執く書)、を検察大行大会 的王君之风。与他刚直不同的性格更是贻切。 并且 文款双金的统还可以使用输引的末途条 移掛幸福的时候 和款馆的大家在一起 等补负己来会方面的不足。



MEN ES 特点,温柔的文武士 事效的事情,看书 过度的事情 神奇 心象的事情: 未来的情绪和自己的体室 付用的人, 能人 特拉 价值 (大学) (或其他名著 成似条项的时间 医着木型的不补乳的 就不給死 他是东部客城中卫部队的一思,为了领 变进自藏城县政的最后原持到了随春基件 理解的企业、所会会的内容就是"九曲" 普克纳西气体现在电影使用的长枪上, 開笔 部舞響的姿态。最许多其人包含镜不如的



出舞地, 不明, 但是是在北方长大 等点 使考记忆的需要 喜欢的事情,为了活下去做着事能的 20年6年6日 日本文学者文的事情 在實的事情 自己社会的记忆 讨厌的人 福興自己生存的人 GH 254 **必要申请的时间**,例上眼睛的时间

压炸的女女基一个女人,在一次给争中。 也失去了记忆。脑中唯一记得的故是管线上确 伯拉严体智"九条"放小器区。"九条"观察 是什么? 前我又是请? 他为了这两个问题 在 北方无垠的智城中流浪管。安禁软梁是一个矛 目的集会体 水用铁彩情料银刀滑放放人作客 的同时,也将他的治察之力等能自己的伙伴。



出身地。不明,但是在北方长大 特点 内向的需要原施 高针的高锋, 含各 **讨厌的事情,被**与 **女会的事情** 总统习惯工程能力创 过灰的人; 客吹割油的争的人 特技、規模儿験管

自身基基不能会组织器大的战争撤袭 用油压器抽出, 在任务之会, 陈枚养丁许多 和地 特的提儿。本来打算弃倒的地在英 于物理了现金的物品。这次任务的复数基 "九鼎"的下落。为了让故器的孩子们过好 日子, 端昇次章超下侧, 安武光性统朴馨泉。 **机耐条框的射器** 和性格的孩子们在一起 地会所自己的力量等给队发最大的帮助



出身体。有方的茶个用码的世家 45 JUL 1-10 RESIDENT - 70 事以外事情 唯上设备被各冒险、但实际上是高家出走 朱在具有对太法天生的银锤力。 讨厌的事情。哪上说没有,实际错对厌恶罚 存金的事情 唯士诸县九皇,本际上是有己法术的治度 也越生真灵的。但相对的,他的 讨厌的人 嘴上说是姐姐 包实际上是摩诃姆姐的男人 身体也不如其他人都做的强壮。 特技、嘴上说是书技、包含纸上是不工 **建研查证的对准 建下还是从种投入、包含数上基本 百中的马伯、统对是任何度销部** 城城积约世子

BRUME. 经代数数千年的在款件系。 MYCHARM AND SHIP 不过他那强大的技术。以及百贯 有所長惧的克基。



出身地。南方的某个暗秘的世界 条件:成熟的大编组 事欢的事情 母弟弟一起出前 过是你事情,单千九条的一切 在意的事情, 说是家族的资金,但实际上是第一被鱼。最近本来就非常烦恼的能。又听 弗的赖布方式 讨厌的人。没有教养的人 800. SE

南方某大家族的代理家主,为了使 平幼并且脾气痛强的易养单日健亲非 业。能不断的努力着,因为九曲间世的 理由的基次等提出类的效应。单气之 。他也只好其次數是數個。來物問題 施丁。朱宏得有强大的精神力,擅长强 郑龄、19 皇高,172 部到希腊的时候: 抓到南京出走的外角的时候。 大的攻击性往术与家传的马螺纹巧。

职业特征。

四圣典是游戏世界的主旨, 因此八个角色的职业设定也以此为基 础,划分成了物理和魔法两大类。战上系职业以普通攻击为主,技能为 辅,强调持续伤害;法系角色则以魔法攻击为主,强调交替积蓄和释放瞬

# KINGSOFT





间的巨大伤害。从总体来看,两者的综合能力接近。但四圣兽各具所长, 玩家一旦决定了自己的圣兽,是终生不能改变的,唯一可变的是职业能 力的选择,或战或法或兼职,比如青龙可以选择武士,也可以选择魔战 士,而当角色达到一定等级并满足特定条件后,就可以同时兼有两个职 业特性:学习两个职业的技能,潜能的成长率取两者平均值。

为了让玩家们可以尽情领略不同种族职业的特色,游戏还设计了独 特的转生系统,玩家可以通过转生,从新投入新的阵营中,选择新的职 业,开创崭新的冒险历程。从以上角色职业设定来看,《幻想春秋 Online》 虽然是一款 O 版游戏,但是其职业对比及阵营对抗,依然保留了金山一 贯的武侠游戏特色,并不只是简简单单的 Q 游戏哦。



# 生活就是美 劳动最光荣

Q 版 3D 网络游戏玩什么? 有人说,玩角色扮演,画面和人物都这么 精美漂亮,动作表情又这么可爱,在游戏里做什么都会开心的;也有人 说,玩宠物啊,抓宠练宠合成宠,养的越多越有成就:当然,还有些人说, 游戏么还是任务啊活动啊多一些才好,只要有做不完的任务,跑不完的 活动,就可以投入的玩上一整天。但是,如果我说除了以上这些之外,在 《红想春秋 Online》中你还可以玩生活,你会不会觉得这样的玩法很酷 呢? 什么? 不知道怎么玩? 且往下看。

生活系统是《幻想春秋 Online》引以自豪的 · 大亮点所在。游戏突破 了传统网游以练级为主的游戏方式,提出"网游就是生活"的崭新口号, 设计了包括采集系、培养系和生产系三大类,钓鱼、伐木、种田、狩猎、铸 造、纺织等等多达 14 种复杂多样的生活技能,并且在这些技能之间也存 在被此依托相互作用的关系。

游戏中允许不同战斗职业角色选择一种生活职业,而每个生活职业 所能掌握的生活技能也分许多种, 些高级技能需要借助其他生活技能 所制造的原材料才能完成。其中,采集系就是一个重要的可以为其它生 活职业提供各种原材料的必备职业,包括樵夫、矿工、渔夫、猎人四种,采 集等级越高,获得的材料就越多越好,并且也有可能获得意外发现哦。这 举生活职业, 厂作重复性大, 容易疲劳, 所以游戏提供了挂机功能, 玩家 不用四处找什么外挂,直接可以使用游戏的内挂来修炼采集技能。培养 系的工作比较复杂。主要是由玩家在自己的屋舍中种植作物或饲养动 物,从而获得各种农副产品原料,比如农民经过耕地、播种、浇水、收获等 动作可以生产出粮食和蔬菜. 驯养员则可以通过饲养动物, 获得羊毛、牛 奶、鸡蛋等等产品,感觉这类也是最好玩的生活职业了。制造系的生活职 业就更丰富了,但大多需要前面几种生活职业提供原料,然后才可以将 它们进行加工,从而生产出各种实用的道具成品,比如木匠可以盖房子、 铁匠制造武器、厨师烹饪佳肴、裁缝可以做装备、药师配药、金匠打造首 饰、石匠修路等等。





## **EKINGSOFT** 金山软件有限公司

在游戏中当一个平凡人,过着田园般的农家生活,这种游戏方式,不 能不说是反传统的。让曾经的一代大侠去做个靠劳动丰衣足食的人? 是 不是有点勉为其难了。不过,这里笔者得提醒各位,千万不要小看这些生 活技能,不要以为它们只是些自娱自乐的无聊设计,实际上,它们是真正 作为《幻想春秋 Online》中的一种生存手段而存在的。各个生活职业,在 共同发展中会逐渐形成有机联系的产业链、玩家可以自发性的进行调 节,从而使游戏经济可以身性特维发展。所以从这一点来看,《幻想春秋 Online》的生活系统所包括的方方面面也是相当庞杂的。而这个不同以往 的新系统能否平衡发展呢,等游戏展开测试后,我们自会得到答案。



# ◇ 非實形家 非和非花◇

前面提到培养系生活职业,需要在自己的屋舍中进行。这里有人可能 会疑问,这个房屋是怎么来的?这就要说说《幻想春秋 Online》的第二大亮 点----房屋系统了。《幻想春秋 Online》的房屋系统,给人感觉有点象《模 拟人生》,唯一区别在于《春秋》里提供的千余种房屋外观及室内装饰物和 家具,都是一水的中国式设计,古色古香,并且与游戏环境巧妙的结合在 一起,散发着中国玩家熟悉的典雅韵味。

《幻想春秋 Online》中的房屋系统采用了院落式设计,功能相比传统 网游中的储物箱式房屋有了质的飞跃。在游戏中,玩家向 NPC 购买一块 地皮后,即可修建自己的家园。院落式设计允许玩家在自己的院落中修建 数栋不同外观、不同功能的辅助设施,比如牲畜栏、练功房等等,玩家也可 以在其中种植各类作物,养殖各种生物,亲眼看着它们慢慢成长、成熟,成 潋滟也会在心中逐渐膨胀。另外一个比较诱人的内容是,玩家的房屋不但 从外面可见,并且还可以开放参观,接待朋友。

源亮的外观,海量的家具,加上各种实用的功能,相信《幻想春秋 Online》的房屋系统将成为玩家们的最爱。当然,盖房子是需要很多钱的, 漂亮的装饰品往往要价更高,想给自己的房中摆上奇珍异宝?除了自己努 力劳动外,你还可以组建家族,让大家为自己的大厦添砖加瓦。自己亲自 修葺的房屋, 当然也会让你格外珍惜和留恋, 不过有一点需要提醒你, 摆 在屋内的东西,一定要妥善照看,否则有也可能被盗哦!



# ◇互动交流 独具匠心◇

网络游戏中最吸引人的就是人与人之间的恩怨情仇,而 Q 版游戏的 游戏宗旨,就是交流。《幻想春秋 Online》为此下了很大的功夫,内嵌了许 多小游戏, 当你邀请朋友到自己家时, 不仅仅只是让他们来参观的, 只要 你有牌桌,就可以和朋友在家中一起玩斗地主了。

在聊天系统方面,金山的另外两款游戏《剑侠情缘 Online》和《封神 榜》,可以说做的有优有劣。优点在于动态表情符方面。增加了不少聊天的 气氛。而缺点就是, 聊天频道做的很混乱, 虽然分了多个频道, 但是往往难 以全开,被成串成串的文字和表情符刷屏,是所有玩家都必须经历或者说 习惯的事情。

而在《幻想春秋 Online》中,我们可以换一种有趣的方式沟通一 声语音聊天或者用 Mobile 平台互通好友短信。这个革命性的设计,也许 会让很多人觉得刺激,或者让更多人大跌眼镜。语音聊天不但解放了玩家 们的双手, 让游戏中的交流更方便顺畅, 更增添了互动的乐趣, 通过变声 功能,你可以随意改变自己的声调和嗓音粗细,比如 MM 们可以装成男 生的腔调说话,而喜欢扮 RY 的人,也可以调整成嗓音甜美的 MM,继续 隐藏真实的身份。想知道在网络的那一端,究竟坐着一个真 MM 还是大 胡子 MM? 在《幻想春秋 Online》里,你也许只能靠自己幻想了。

当然,依然喜欢传统聊天方式的玩家,还是可以在游戏中使用各种表

情动作来展示自己的心情的。并且这些颇具特色的名法数而的滑稽表情。 也可以作为 OO 表情使用哦。



# ◇成语 365 任务系统精彩纷呈◇

网络游戏的任务多少,直接关系到游戏的生命力。在游戏任务及更新 方面,除了《幻想春秋 Online》为不同等级、不同职业的玩家提供的海量任 务外,未来还将继续更新线上活动任务内容。作为一款以中华文化历史为 背景的本土网络游戏,《幻想春秋 Online》中的主线任务都是根据著名历 史典故和成语改编而成,比如刻舟求剑、女祸补天等,玩家在做任务的过 程中充分了解成语典故的由来,加深对传统历史文化的了解,又能在游戏 中得到一定奖励, 育教于乐。在游戏过程中, 玩家将随着横跨整个九州大 陆的主线情节的进程,参与到这个世界的探索中来……365个成语故事, 1000 个仟条锌, 65536 个仟条奖励, 《幻想春秋 Online》的仟条真是做也做 不完。



# 明星配音 脏容强大◇

说起金山的游戏音乐,一直是脍炙人口的佳作,而《幻想春秋 Online》 的音乐,则由中国游戏第一音乐制作人罗晓音亲自操刀制作,品质堪称完 美。每个场景都有独特的配乐,且音效细节非常丰富,使用不同的武器、不 同的魔法攻击怪物时,发出的声音都不相同,甚至不同人物都会在战斗时 发出不同的声音,一旦陷入战斗中,丰富的游戏音效就会使玩家热血沸 腾。生活技能同样有着各自的音效,并且相当有趣,喂鸡时能听见鸡抢食 的声音,而喂猪的话,你会听到小猪满足的哼哼声哦。

除了音乐和环境音效的上往表现之外。一些角色的对白也将加入大 家耳熟能详的经典电影对白。为使游戏更赋予乐趣,《幻想春秋 Online》中 NPC 的配音更是大胆启用明星大腕的原声配音,想与偶像亲密接触么? 只要走入游戏,去与 NPC 进行交谈,即可马上实现心愿哦1。



# 清新司人的游戏画面

第一眼看见《幻想春秋 Online》的画面时,笔者感觉挺细腻的,还带了 点似曾相识的《梦幻西游》的画风,所不同的是,《春秋》中有许多地方是我 们非常熟悉的名胜景观,届时,玩家将不需出门就能尽览天

下风光。从绿树成荫的小村到喧闹繁华的城市, 从浪漫四溢的海滩到尊贵庄严的皇家所在,从 阳光灿烂的山林到阴森肃穆的地下世界,游 戏带您一一经历春秋世界的别样风情。

游戏在写实的基础上加入了更多的可 爱元素,即使是阴暗的地下巢穴也不会令人 过度紧张, 玩家大可以轻松的心情来开启自 己的春秋之旅。风格迥异的地域风情,变化多 样的城市建筑,有着搞笑神态的 NPC 角色,以 及华丽丰富的魔法效果无不吸引着我们的眼 球。如果玩家仔细观察,说不准会在耕田的时 🗸 候,发现菜叶上一只菜青虫!

值得一提的是,《幻想春秋 Online》 的怪物 造型特别有意思,一个个贱贱的非常可爱,让人-看就忍不住想笑着上去踢两脚,和现在网络上流行 的 BT 文化似乎有某种程度的暗合呢!











长生力士

装置尤花重企从条件層比尸邪思请来协助式 18. 银次滑斗中用火点放象原巴的人。平时会 **验到帐篷里款头牌**党。

大风

施竹马

兵弈射杀的大兽之一, 与物治县死令, 天生喜 去生香蕉人, 在被他如果劝照时退杀师师, 心 無信近 高华水作。

丹炉箱

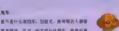
超级火爆杆, 因为外的大多是效中气过滤, 动 不动就发火,一发火天崩地裂,吓的两团的人 異也不敢靠近後,

BENE A



从水湖南

生活在臭水拘匪,因从不洗燥而满身臭气。连 何水都会分开让他从中间过去。据说,人类将 他和一种叫臭豆腐的东西并列为美食.







学别人肝療液。用不知道學學界來的矿石 点细分型、结器矿物中毒、油脂物部变的 在在绿绿的,

高古华壮

DE-20

BOOK V

马? 为康?

未子

**斯思小遣退商师,因为生育的系被人嘲笑** 

为沙区、新石灰目、满、人对条件别人脸 · 赛. 不自制电脑整理器系统组。

身上却有甲膏文的小乌鱼。 遊鱼的小孙子。

图为保护小案等结果被大新子报告, 还在

不知道哪个缺糖的因为作长得丑给地取了

个外母叫有变, 他假室喜欢, 觉得好被风,

20分型用的又一种干细的杂类。唯一的任

翻转悬被排衣无圆时盒出来看客人: 此为

每次都被朋友叫去我什么钻本取火,拿着

小木棉在身上转回转、野诸年曹恒、草宅

那些朋友都是独装样子,就他一个人真转。

在网边看热网被人挤下河中淹死。心中十 分部闷没曾要找到害死他的人, 跟在每个

人后面扑通、扑通的怪叫,结果又被不胜

並他的部人一個關利得值……

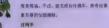
结果慢慢的所有人都忘了他的真名字。





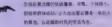






入赐灵性的象棋子, 生性勇猛, 每次都一个劲 的往前冲, 结果一不小心杀出了裸盘, 被主人 发理以为各妖怪而被远远的丢弃在山野。







因其是人龙的私生子,绝位和力量都远远不及 龙的九子。而感到自卑。后被神农谈当异鲁驴 推,为症世用,被天衣食不忧倒也乐得其所。

最后,让我们一同来领略游戏中的新手村落,以结束这次的报导吧。预祝大家可 以在游戏中,真正体验到生活的乐趣。

泸溪村,位于荆州北部,村东西两边的两股清流自然围成一块河心岛,风景优美 的小村便坐落于此。由于受到亚热带气候的影响,村中遍布棕榈树和芭蕉树,岩石、 假山、杂草、清流处处可见, 堪称人间天堂, 村内道路弯曲蔓延, 与自然景观协调、统 -。村内房屋多以木制结构,构成简单,建筑面积也不大,主要是村民利用自然条件

搭建起来的。■











# 亚丁工作室简介

金山成都亚丁工作室于 2004 年 5 月成立于成都。亚丁 工作室的成立对成都市政府"把成都建设成国家级数字娱 乐产业基地"有着积极的推动作用。

金山成都亚丁游戏工作室的名字取自于高原之上美丽 的四川貂城亚丁, 那里被誉为梦开始的地方, 最后的香格里 拉。亚丁工作室由金山投资 1000 万元在成都建立, 是继珠 海、北京之后,金山在全国的另一研发基地,由"中国游戏音 乐制作第一人"罗晓音相任工作室负责人,专门从事休闲卡 通类网络游戏的开发。亚丁工作室目前已有相当强大的规 模,拥有接近80名研发人员,按照发展规划,明年将发展至 150人到200人的研发团队规模。

工作室的目标就是希望在把成都建设发展为核心数字 娱乐研发中心的大前提下。今后一年内在成都开发一款国 内一流网游产品并运营,跻身进入国内网游第一阵营,并建 立国内一流网游音乐工作室, 三到五年创建知名网游品牌, 成为国内龙头、国际知名的网游工作室,打响成都制造牌。

## 亚丁工作室档案揭密:

关键词:

明星团队。由"中国游戏音乐第一人"罗晓音带领,80% 以上的成员都拥有超过两年从业经验。

本土化。60%以上的员工都来自于天府之国的四川。 年轻。团队平均年龄仅有24岁。

魅力。工作室女性比例接近50%,在国内游戏开发团队 中极为罕见。

梦想。稻城亚丁被人们美誉为"梦开始的地方",金山亚 丁是年轻的游戏开发者们"梦开始的地方"。

## 大事记:

2004年5月,亚丁工作室落户"天府之国"成都,国内 首部以生活为核心的 Q 版网络游戏《幻想春秋 Online》项 日立項。

2004年6月,《幻想春秋 Online》第一次玩家见面会召

2004年9月、《幻想春秋 Online》 亮相成都国际网络文 化节,引来各方关注。

2004年10月,上海 ChinaJoy 召开,《幻想春秋 Online》 再度成为业界目光汇集的焦点。

2004年11月,国内首个带薪玩家顾问团由金山亚丁 成立。

2005年1月,《幻想春秋 Online》研发进入冲刺阶段, 亚丁全体员工正紧张奋战中。

#### 展轫.

2005年3月,金山成都公司将在成都高新区软件孵化 园举行隆重的入园仪式,标志着中国西南地区最大的网游 公司正式成立。预计 2005 年之内将达到 500 人规模。

2005年5月,《幻想春秋 Online》和玩家见面。 三年内,将设立数个游戏工作室、金山公司客户服务中 心及金山研究院等以游戏为核心的综合性平台。

## 第一篇: 非理水巫师

职业:巫师

使用武器: 法杖、棍棒。

定位: 异族的血脉和广博的知识, 造就了巫师神秘的性格。巫师精通五行法术, 充斥于天地之间的灵气让他们拥有匹敌一支军队的力量。巫师拥有武大的魔法攻击技能, 特别是范围魔法攻击, 在战场上是名副其实的"重炮手"。但是由于天生体质孱弱, 因此需要其他队员的保护才量好发摆戴力。

作為。 有志成为(天骄且)中优秀的巫师 玩宴。首先要非常熟悉(天骄目)強倒的五行委 悉,详细来说,应该是五行相克系统,按官互时 方说,就是万份天生都有其自身的五行属性、五 行特点,而其中的精英者,甚至有能力使用一些 高级五行法术。

比如金系的虎,就具有超常的攻击力,并且 有可能在战斗中通过虎吼技能来再度提升自己 的攻击力。而虎中的王者,甚至能够在一声虎吼 左后,强化其所有族众。面对这样的一群生物, 你难道不会感到害怕?

因此,最好是熟练掌握五行相克,特别是以 生性魔法作为主要攻击手段的法卿, 爱为宜复 喝。相比的具体调片为。金克木、木文主一注度 "未本人、大享全"也。是四、当年开名作的的 长数好金火属性的刀、这样对怪的伤害比较大。 加果你拿被克的木武器,伤害就会较小。特别说 归的是,今后转过五行后,千万不要去打克你属 任的怪,那样你会很受伤,建议多找找你克的怪 幸旺路

而新手在12级转五行时的选择可以根据

业和个人喜好决定,五行 中水系的高 MP 量和回复 危度则最适合女巫选择。 战此下面我们就以水巫 为例来说吧:

●**宇**幽世(1~6級)

在学习五行技能前,我们巫师的练级 线路和侠客并没有什么大的差别,攻击 方法主要 幕出生后 就具备的 技 他一拨云见日,这个技能不耗 地,类似战上的被照折棘技能。 (巫师 mn 的技能效是比那些 集战上的好听一)

第一个任务:先去找 NPC 村 《鹤冠子, 协助他寻找五个锦鸡羽。 《真是的, 让我这么可爱的 mm 去条 词, 真是不懂风雅哦, 不过没办法,



从临江村左侧出口出去,外面有很多陷鸡,会 随机块锦鸡纲,杀啊,杀甲,势于打到第五个后,可 以去空差了。哇,村长竟然送我锦鸡羽湿。个,还 有经验 200。经验倒役什么,这锦鸡羽冠可以俱 带,可是进人游戏后的第一件装备嗯。而一开始 打到的材料,不要浪费钱去合成 2.3 级材料了, 直接在铁匠那打成装备,还省下装备钱,用不掉 的直接形店里,也是笔不小的财富呢。而接下来, 股什么说的继续做任务吧,为怕大家说我罗咪, 青楼把任务全部别出来,大家自己看好了。

第四个任务: 把配好的药, 合村长,村长让你找方上调和药性, 方件 标 (74.103), 他会叫你去取 5 个鬼腿, 从左下地图的传送点出 去,来到畔江池, 门口就有很多兔 子。完成任务后,方士交给你特效 药, 拿给村长可以得到 120 经验 值。

第五个任务:这个时候村长会

子打水,铁匠又让你先找到他的宝刀(铁匠在村 长右上不远),他说到石头堆里看看吧。右边村 口有2个石头堆(139.104)(139.135),肯定在其 中一个里,找到就行。拿到瓶子后到井边可以取 非,并在村子左下角。同时会获得铁匠送的武 器

第六个任务,这次,村长要你去杀蜘蛛取得 毒囊,在左上的地图传送出去是临江密林。蜘蛛 很危险,因为这是你所见到的第一种主动怪,并 且会放着,要小心喽。完成嘱托店,可以得到经

第七个任务: 起长说,影响水源的原因是临江密林里的蜘蛛王毒腹在作怪,要你去杀棘他。 进入临江密林,这甲的路是之字型的,绕过2个 声响,在最里面可以看到紫色的蜘蛛,这就是毒 腹唿。这个怪既然被称为"王"当然是:连海店 的, 建议多牧点人去杀,单独杀它的话,恐怕等 级变到5级才可以。我在这里死了3次…—故 训啊!(读者:……偏他!沒家伙在编字敬呢!笔 看,我写起了意里有到平远随的,这是为 了保进文章的全面性啊,要不这样好了,我会下 而为大家说。下新手擎备的打造吧——)

【友情是示:新人阶段,打到的慈國材料部分可以卖掉,如果有耐心去打材料的店,也可以保留首饰和接备的材料,供担信合成之用。这一先说一下材料等级,越来上3个一或可以合成1个一级材料(…—类推)。新手阶段,建议最好自接投赛的铁匠对话,可以看到打造装备项目。点击你要打造的武器或装备,系统会是示需要材料的数量。打造装备的五行属性,与合成材料的五线管密相关,所以建议不要用相克属性的材料。

#### 学徒 初成 (7~12) 級

7级之后你就可以在下蔡杀鳄鱼了,鳄鱼爬 得慢,对于法师来说完全可以边跑边打,不费血 练级,这段时期,你可以把你的练级对象完全锁 定为鳄鱼(10级后去寿春杀11级的鳄鱼),其他 怪(包括猴子、蜥蜴、野猪、野牛)除任务需要,或 杀鳄鱼的人太多不够打之外,不作为练级对象 考虑。

为什么我说要首选鳄鱼呢, 因为鳄鱼掉的 材料比同期的其他怪掉的材料要高一级,所以 打觸角相对更有价值。第二个原因,举例说我们 的是豪猪这种怪,主要收集的是豪猪材料。当我 拥有足够的材料来打造一身绳装时。往往你的 级别已经超过这身装备所需等级好多(记得我 打出责猪套装施时候, 非已经 15 级, 而豪猪套 的要求是 12 级, 而 12 级的豪猪套装并不比 商里卖的 16 级装备好多少), 而鳄鱼材料就不 存在这个问题。第三个原因,我们都是水法师, \*然用水属性的鳄鱼装最合适啦。

#### 高市成绩(13~14 级)

12 级时法师们需要决定五行的专修方向, 临的来说,水法师还是占了很大比例,因为水法 #有较快的施法和回法速度。决定五行需要做 直行任务,不过对现在的我们来说,还是比较轻 於的。这里需要注意几点:

1%到任务以后会被安期生产进程。一五 7迷宫里,这时候干万不要直接去打怪,要再和 安期生对一次话,然后再去打怪,我就是没和他 总话直接去打怪了,结果半个小时也没掉钥匙。

②打怪物要按着顺序打,不按顺序打应该 直掉不了钥匙的。顺序是:

杀死臺猪获得会钥匙, 开启木箱获得五行 水书;

杀死野牛获得木钥匙, 开启土箱获得五行

杀死野猪获得上钥匙, 开启水箱获得五行 水书;

杀死蜥蜴获得水钥匙、开启火箱获得五行

杀死猕猴获得火钥匙, 开启金箱获得五行 查书;

然后再跟安期生对话.



③走到地宫二层。拿土书祭 祀金祭坛,拿金书祭祀水祭 坛,拿水书祭祀木祭坛,拿 木书祭祀火祭坛,拿火书 祭祀上祭坛。最后从回 到一层再找安期生,在 金、木、水、火、土中选 择一个主修属性。

完成了,哈哈,本 小蜘络于毕业成为合 格的水巫师了。水巫 师的第一个五行技能 是冰梭,个人感觉-般,因为不能连发,所以 不能作为主打技能, 还只能

靠五行灵气慢慢敲怪,而且1级的冰凌冰冻减 速的效果不明显,这段时间是比较郁闷的时期, 练级速度慢,而且杀鳄鱼已经投经验,可以考虑 的练级地点是南平,杀的怪首选豪猪(金属性)。 秦绪爬得跟鳄鱼有一拼, 法师们完全可以凭借 一根火属性法杖(火克金)来 hit and an, 不费 血练级哦.

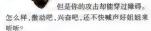
#### 初周江湖: 15~16 级

水法师们可以学到水系的第二个技能冰 柱。冰柱威力大,可以连续施放,是杀怪练级的 首选技能, 当然耗魔法很多, 但偶们水法师不 怕,打一会坐就补回来了,谁让咱回魔就是比别 人块呢。这时可以把练功地点放在陈城。

杀豪猪、蜥蜴、猴子都行(猴子虽然是远程 怪,但属性是火,天生被我们水法师克)。对了, 看在大家都是水巫的面子上, 告诉大家本小姐 打怪密法---卡怪。哈哈,别吃惊、《天骄 2》里卡 怪不犯法。用这个方法可以一个人对付比较高 级的怪物,而自己分毫不损。首先要让怪物主动 攻击自己,对于被动攻击的怪物你可以在远处 攻击一次,主动攻击的怪物只要走到它附近就 可以了。在怪物追赶自己的时候不用理它只管 敌, 数出一定范围后怪物会停止迫赶或者往回 跑,这时你就回头用远程攻击打怪,怪物就会乖 乖的站著不动任你打了。这其实应该算是 AI 上 的一个 BUG 吧,如果想打高级材料,不妨用这

当然还有一种卡怪办法、就是和怪物之间 隔着一个障碍物,比如灌木,怪物就会被挡住,





#### 黄金时周(17~19 級)

学会了卡铎和高等级技能后, 现在我们水 巫师可不是一般怪物可以对付的了。这段时期 我建议可以在秦军营地度过,这里的秦兵有一 定几率暴装备。而且还暴极品绿装备和黄金装 备,我就打到过一把黄金短刀13级46攻。水法 师们如果装备不佳可以考虑收集秦兵会暴的壬 水套装、法师们穿上整套壬水防可以上50多。 更重要的是这身衣服相当之漂亮,可以用来媚 感侠客们主动献殷勤兴 > <

## 长大成人: 20 级之后

20 级水法师们可以学到冰甲和打坐之两个 技能,其中冰甲必学!1级冰甲防御+15好东西 呀,而且廣及效果趙眩,再加上偶超級美形的衣 服,实在是太爱我自己了,哈哈哈

不过现在开始练级的地方多了。也要开始 注意钱的问题了。《天骄 II》怪暴的钱是很有限, 而技能书又很贵(记得偶的 15 级冰柱技能就是 四方型貨幣到16才学。所以平丘别把條花在 收材料上,毕竟技能更重要。做杀 BOSS 任一时, 最好是组其他的玩家一起来完成,这样含较松 很多,目前死亡惩罚是5%现在死一次心疼啊。 赚钱和练级的最佳地点是你是在两个连招之内 杀掉一个怪的地方:太高级的地方只适合练级, 钱少,低的地方只适合打钱,没经验。

20-22级我是在吴郡度过的。过程就是 打城郊恶豹,脚踢吴郡猛虎……这时候可以将是 虎材料或豹子材料打成 22 白套装 (我打的是\*\* 套装 +10 跑速 +2 攻速),打老虎时注意跟老虎体 持距离,它扑一下就要有 200+ 的伤害。还会造成 2秒的击昏效果,要特别小心。22级时可以学到 冰柱 2.配上普通火法杖,只要 3 下就可以秒一见 老虎,杀虎已经对你不够成挑战,你可以考虑。 彭城南郊杀狼或齐国魏军大营杀狐狸。我更遭

去杀狐狸,25 可以考虑打蓝狐狸装。

到了28级,可以考虑打绿狐狸装(当然有 条件的话考虑狐狸精套装和蜥蜴王套装、下面 我还会具体谈到一些套装的特点)。我的绿狐狸 装+23%回蓝,+110精,用起来还是很不错的。 随着新版本的开放、水法师的冰棱技能得到很 大加强,由于冰效果的减速作用,法师在练级技 能上的洗择更趋多样化、冰棱加五行灵气的技 能配合一样犀利,相比冰柱更有耗蓝小的优势, 冰棱已经渐渐取代冰柱成为杀怪练及的首选捷

不过有的玩家一定 电想现在升级好慢,现 在教你一招《天骄 』》可是提倡团体合作的游 戏。一个队的人只要在一个地图内就能分到经 SHIFT+ 右键点击要组队得人物,他身上就出现 一排图标(交谈、组队、交易、好友、竞技)。 你点 组队,对方同意后就能加人队伍了。别人要组你 的时候,对话框上边就会有系统提示(XXX 邀请 你加人队伍),你直接点这个提示前面的那个图 标(就和点复活一样),就能加入,要是你不想加 从,直接不去理会那个系统提示就好了。

什么? 你不喜欢组队, 没关系啊, 组队练级 画然较快,但是还有更快的哟,下寨子思边上有 ANPC 叫卜卦师的, 我 5 级的时候给了 50 元 給他,他给了我两个小时的附加 4%的杀怪经验 的回报、所以好运的时候可以多送点钱给他花

28~30级,为了偶的红蜥蜴 E 套装,我来 到了东周巩义的松高山杀31级的石蜥蜴。蜥蜴 相对好杀, 在朋友的帮助下我在升30级时, 顺 利打就了自己的第一套红套装、当穿上红蜥蜴 王装的同时,一种满足感也在内心升腾……

【友情提示:最后呢,为大家提供我所知的 -些可选法师套装的附加效果, 希望各位水平 而们能够青出于蓝,与我一同遨游《天骄 II》世

狐狸装 (水)+回蓝速度+精力 (绿狐狸 23%回蓝+110精力)

蜥蜴 E装(水)+ 攻击 + 杀敌问蓝(红蜥蜴王 +12 茂击+杀死一个敌人吸收80精力+10%回蓝

冰蛸装(水)+ 回蓝 + 冰冻(我的白蛤蟆 +8% 国蓝 +200 精力 +5%冰冻几率) ]

# M二篇: 金侠客副成记

良业:侠客 使用武器:长剑、长刀

定位:路见不平,拨刀相助,侠士乘承着除恶扶 睛的精神,奔走在战国的乱世之中。他们精通刀 的使用以及各种内功心法。是近身搏斗的行



家。侠客拥有各个职业中量强的防御力,因此当 仁不让地担当着肉盾的角色, 侠客同时还拥有 足够的攻击力,是肉搏战中最危险的对手。虽然 是习武之人,但侠客都有很高的人格修养,他们 为了弘扬"侠"的精神游走四方、除暴安贵。

我从《天骄』》内测时,就是一名傻客,天性 真欢游历江湖结交朋友, 重情义好打提不平, 当 然还有一些其他原因, 比如侠客对 MM 们有很 高的责任感,可以保护弱小,让自己觉得自己很 伟大……(以下省略 YY 之言语 5000 等)。言归 正传, 因为内测时我练的是 28 级金侠客。自认 为对侠客的了解不少,所以冒死写点游戏体会。 给未来的新人们做些参考。

#### 五行属性选择分析

关于侠客的属性选择,可以说是各有所 长,难以定论。从主修和辅修属性上,可以看出 金系攻击高,土系防御高,木系是血牛,而火系 则以闪躲见长,至于水系更是持久战斗力的保 障。而如果从属性及技能上综合分析,金系绝对 属于硬汉型、以攻为守、遇强则强、50级的攻击 力比其他系多 200点,而且金系技能都非常实 用, 单 P 中绝对是强者, 不过缺点是续战力不 足。絲級时没了精力就得与地板去奈热了。土系 的高防御,使他成为 MM 们的第一守护神了,而 且挑战 BOSS 也比其他系职业有优势、只是在 技能方面,没有很强的攻击技能,大部分都是防 御为先,这使其在 PK 中,虽然很难被别人打倒, 但是自身也很难击败别人。从 PK 的角度分析, 火系更具有发展潜力,高攻速高闪避的特点,使 他们相当于游击队,打了就跑,没人迫得上,当 然练级中也是比较灵活迅速的、单练的话比金 战特久力大得多。木系血牛在练级时死亡几率 很小,特别是高等级的时候,不死就等于升,不 过木的命中低,技能实用性很差,所以影响了他 的长足发展。在五行战士中,公认的水系战士是 垃圾,虽然精力多可以长时间使用技能攻击,但 是防低血少,而且技能超级不实用,没威力,空 有精力又有什么用。

鉴于以上种种原因, 我最终选择了走金战 路线,当然,这也是一个相当大众化的路线,任 何人也无法抗拒高攻击带来的爽快感觉。

#### 修炼经验性

我出生在临江村。一进游戏, 就开始做任 务,按提示杀鸡、杀乌龟、杀兔子、杀蜘蛛,就这 么升到了4级,感觉这里投什么可废话的,不过 提醒一下,在临江村练级不用买什么装备,做任 务可以得到帽子、刀和衣服,只要在杀兔子之前 买双手套和鞋了就好了。杀蛛王毒腹的任务,最 好是等升到4级了再去杀它。不然会被它玩弄 致死的。有些人说可以组队去杀, 我只得告诉 他,做完临江村的任务后,会叫你到下蔡去找子 思, 而子思却要你5级以后才会给你任务做, 而 你 4 级的话去下蔡打鹿还是有一定难度的; 所 以说,何必呢……老老实实在临江密林给我泡 到5级再出来吧~

做完临江的任务后,到下蔡来混口饭吃。先去 找子思老大,让他安排工作,他会叫你去找铁匠 要两个佩饰、去打了8个鹿蹄给铁匠后,你就会 得到鹿套装……其中的两件~哇哈哈哈, 很多 人得了这两件以后就开始幻想着穿上套装的威 风样,一直泡在下蔡这个小地方,打鹿材料,合 套装,连到处收购鹿材料的都有,唉~我叹息之 余。继续练级做任务,只在铁匠那里买了一顶帽 子,然后他任务又得到了一个护手,一双鞋子, 一把创, 这已经够在这里混了, 所以又说, 何必 呢……(喻勵! 准砸我!)

在下票,可以把以前打到的廊有材料都卖 掉、只留下鳄鱼、蜥蜴、猴子、豪猪这些材料。鳄 鱼材料要留意。因为后面会有一个任务让你一 下子得到鳄鱼会装中的三件,到那个时候再做 套装吧,绝对比鹿套要好的多。所以……不好,不 说了,老大,只是说多两句,也不用操刀子吧?)

咳、咳、说止经的。把那些材料留滑,是因为到 以后有很多玩家因为对各种属性套装的需求, 这些材料是很热门的,先留着,到时候可以和别



人换,钱还是少用一分是一分。

还有就是尽量利用民兵副官的"悬赏任 务",那个任务一天可以接五次,所得到的经 验是一次比一次高,笔者在陈城有看过,接 到秦军杀牛的任务,第一次所得的经验只有 两百多,然后一次多过一次,到第五次既然 有三千多的经验!! 所以说,不要浪费,有接 就接。如果不想打材料的,也可以跑到恶蛟 寨打山贼去,这些山贼可是富得流油,钱多、 装备多,幸运的还能打到绿装。

在下蔡玩够了,有10多级了,就通过 驿站老板到寿春,我去寿春的时候是刚好 10级,可是要花 100 大洋的呢。到了寿春 第一个感觉就是 TNND 也太大了吧, 全在 城里迷路的。我曾经就看到过一篇文章说 内测初期,寿春地图没开的时候,那个作者 就在寿春迷路了……

在寿春可以先把城里所有的任务做完 了,再把其它的任务都接了,然后再出去。 一个是寿春城大,跑着累人。而且这里有三 个打物品的任务,一个个接来打的话, 耗时 久不说,还一样累人~还有就是在寿春,居 然有一个任务是要回到下蔡的、回下蔡一 个来回就没了一百五,心痛啊~

在寿春混到了12级后,你可以去东周 找安期生做五行任务,听说现在邹衍和安 期生正筹划着搬家,说是要搬到洛阳去。大 伙到时候上那找他就行了, 再不行就到了 洛阳给他打个电话。嘿嘿~

转了金战之后,我就跑去南平打猴子 和豪猪材料去了,这里也可以打山贼或者 流民, 都是富爷, 好好伺候着, 高兴了就可 能赏你个绿装玩玩。通过南平,可以到吴都 和玄天台去,这两个地方 10 多级的朋友们 就不要去了,那不是小孩子玩的地方,会吓 杯人的。我 14 级的时候在南平消灭卫哲 后,回到寿春又接宋玉的任务,就又跑南平 的找山贼练级。

有人问打流民不好过打山贼吗? 我告 诉他:"废话,打山贼,俺是大侠,为民除害。 打流落的难民,俺就变成了恶人了!! "所以 我在南平打山贼打到 16 级以后就跑到陈 城去了。

在陈城分别接了两个任务,一个是杀 野猪一个是杀蜥蜴,一开始的时候,我没留 意有一个杀蜥蜴的任务,满城的找猪杀,那 着真是少之又少,满城都是猴子和蜥蜴,直 条得我是眼冒金星,日月无光。后来到秦军 营地去杀牛,一次"偶然"的机会听到队友 说他在杀蜥蜴。这才知道有个杀蜥蜴的任 务,然后偶也去接了。我刚接的时候他也刚 做完, 偶想着杀蜥蜴还不容易吗? 城外到处 都是, 偶挥舞着刀冲出去一看, 傻眼了, 城 外漫山遍野的都是猪……我只得哀号道: "这都什么世道啊?怎么尽跟我过不去啊?"

直到后来,我才发现,在这里杀蜥蜴刷野猪, 杀野猪刷猴子,杀猴子刷蜥蜴,真到我玩第 二个号来到这里的时候才知道,要两个任务 一起接,然后找一怪多的地方,蹲点杀,不要 到办新购。

做任务也顺便把级练得差不多了,就跑 去杀牛,一方面练级杀牛方便,另一方面就 是打牛料,还可以在陈城接"悬赏任务"到秦 军营地来杀牛,18级的金侠客,两小时就可 以完成五次任务, 做完后也就差不多19了。

练到19后就打秦兵,也是钱多,不过秦 兵富虽富,但是不好伺候,拿盾的刀兵就不 说了,没啥好怕的,最怕的就是秦弓箭兵,老 是在刀兵后面放冷箭,有时候还是三四个弓 箭兵一起射你,真的是苦不堪言啊。我在这 里打秦兵首领和密探的时候,加上我,我们 一共四个侠客一个法师,都是差不多级别 的, 最差的一个也就是 17 级, 嘿嘿, 最高级 的就是俺和法师 MM, 冲了 N 次都退回来 了。后来还是得慢慢的上才行,先占了营门。 再分两批顶怪,然后进去一点就松很多了。 好不容易搞定了首领,没想到密探更难,勇 边跟着一大帮的虾兵蟹将、弓箭手到处都 是,我们被逼退出营门外面多次,才杀了他。

后来,我总结了经验,想到了一个很好 的办法、组一个 24 级以上的玩家去做这个 任务一定好做 (笔者瞬间消失在坐位上,下 一刻,笔者所坐的椅子已经被数只改装型 AK47 射成了蜂窝,事隔 N 年,笔者才偷偷 摸摸的跑回来打开电脑,继续写……),在秦 军营地可以练久一点练到 21 级都可以,住 要是秦军确实要比以前的山贼和流民富,经 常掉些好的装备。

我在寿春到秦军营地这段时间里, 就穿 着套鳄装还是蓝白相间的,其实金侠客 16、 17 级来这条牛不是很费劲。只要先在以前 练级和做任务的时候, 把武器的材料保留 好。我在10多级的时候,就开始找些杂七杂 八的材料,合了把绿刀,有55攻。比商店卖 的那把 13 级 44 攻的不知道要好用多少倍。 然后。在秦军营地练级,可以边练边炮制你 的套装。我在收材料的时候有个心得,我喜 欢以物换物,不喜欢以物换钱,因为以物换 钱有很多时候,因为你不想花时间去计价还 价而便宜的卖出去的,我就是把材料全收起 来、放不下了就拿去合、看到有人收材料了。 就问问他有没有你要的换,这样往往比较公 平、不会吃亏。

以上就是新人侠客的成长过程了,20 级之后,可以去的地方就有很多了,喜欢单 练的可以去杀朱沃,一直杀到 25、26级,因 为本人目前等级还没有过30, 所以后面的 故事,就靠各位玩家自己去补完了。祝各位 玩得开心! ■

# 游戏代言人评选活动揭晓

经过2个多月的玩家投票评选,目标软 件与我刊联合举办的"寻找天之娇女"。 游戏代言人评选活动结果已经产生。我 们收到了非常多的选票,以及热情洋溢的 留害,看来大家对这些游戏 MM 们的热 情还是很高涨的。而由于各位选手的投 票排名竞争相当激烈, 最终目标软件 为她们颁发了特别奖,分别是:

> 量佳上镜奖 帕丽扎提 南窺 最佳才艺美

最具豪和力能 张丹丹 差尹人兵量 経路運 最具潜质奖 周寅

在我刊的投票评选结果中,少数民族美女玩家 帕丽扎提遥遥领先,结果如下:

MW4L0:380 X 東:247 票 賽:198 票 第:145 票

张 丹 丹: 85 票

杨璐源: 53票 当品品/白丽:48 葉

官方奖获奖名单:将获得《天骄॥》主题背包

及帽子各一件 陈岫檎 吕林峰 黑龙江 四川 张哥筆 吉林 齐峰 忠州 河北 张子谦

家游特别参与奖获奖名单 将获得《关轿川》

题T恤、及护腕各一件· 薛坤 甘肃 刘智强 河南 河北 刘大中 贵州 廖春鄉 杨蘚 北京 周宏劃 天津 内蒙古 严楠 张達 河南 陆建国 山东 王文涛 里龙江 杨建平 陈琛 浙江 四川 浙江 密凯 浙江 俞號 四川 胡庆科 广西 张波领 江苏 李明 元应

福建

杨茜

\* 以上奖品又目标在线科技有限公司提供

江苏 周阳



琪"。转取任务很简单按照任务提示很容易就能完成。 成为魔导士之后,马上就有一个很重要的问题摆

在面前 如何加点?
在游戏中,每次升级都会有 2 点属性让玩家自行分配,1 至 15 级一共有 28 点属性。在转职之后,可以让玩家重新选择加点。力量、体

可以让玩家重新选择加点。力量《体质、敏提》智力,四个基本属性影响着不同的因素。作为魔导士,智力是最关键的属性,而力量是可以忽略的。但在其他两个基本属性

上加点的不同也会形成不同类型的魔导士。总的来说 分为三种类型 体质型、敏捷型、全智型。下面我们就详细的来分析下这些不同类型的魔导士。



加点方式 智力为主,体质为辅。标准的加点比例是 3 智 2 体。

此类型魔号士的职业特点是 IPI 高, 南打能力强、 係质除了增加 IPI 之外, 也会增加防御(2 点体质增加 1 点防卿)。通俗的说然是魔号士中的"血牛", IPI 是 所有魔导士中最多的。虽然体质型魔导士在练级中并 不能够体現出来特有的优势,但仔细分析下, 会知道 药。但是不容易死亡, 这一点很重要。因为在(飞飞) 的游戏设定中是有死亡惩罚的,死亡之后会掉经验, 等级超高掉的经验数超多。我们知道魔导士这个职业 的薄弱环节是防卿,所以死亡率是三种职业中最高 的。而体质型魔号在所有的魔导士中却是死亡辜慢小 的。死亡后掉的经验积累起来也是不可忽视的,体质 型魔号士在练级力面的优势在坚。

在 PK 中, 應等十的强大攻击力是被认可的,但是 靠弱的防御力也是公开的。在畔 P中,体质型魔导士的 忧势就能够完全体现出来了。魔法攻击力的强悍。HP 多不容易死亡。1V1 的 PK 中, 此类魔导土属于胜算较 多的。如果是纯PK 的玩法,那么有一种比划 BT 的练 一全体魔母士。在 60 级以上的 PK 中,全体质型 魔导士绝对是最强悍的。除了全智魔导士之外,不惧怕 有相当的实力。对村高自己 2 级的 BOSS 也是轻而易 拳的事情。带足够药水,罪明5 分钟左右就能擒定。

对于操作不太熟练、网速卡、电脑性能不够强劲



的玩家来说,强烈推荐体质型魔导士,虽然练级速度 一般,但是打 BOSS 和 PK 属于一流!

## 敏捷型魔导士

加点方式·智力为主,敏捷为辅。标准的加点比例3智: 2敏。

敏捷,这个基本属性影响人物的防御。可以说这个职业的特色就是以攻为主的为辅。者等载。在 劳上,此类型魔导士和体质型魔导士有异曲同工之 妙。但是二者义有不同的动力。在练级中,由于此类型 魔导士的防御特别高,所以,可以使用群体攻击魔法 同时攻击数个怪物。因此练级速度比体质型魔导士 恢。但是,后期遇见破防怪物的话也容易死。死亡率比 体质型魔导士高。

同样的,此类型魔导土也有玩家练成全加敏捷的 全敏魔导士。防卿是所有魔导士中最高的。在FK中, 对付战士和圣职者基本没多大问题。但是,在同等级 的情况下,遇见全体或全智魔导士的话,就不一定能 赢了。在封10055万亩,只要不破防就能轻松的搞定。 基本和体房型魔导士相同。

纵观三种类的魔导士,敏捷型魔导士属于均衡发展的类型。死亡率不太高,练級速度也客观。前期练级速度不慢,后期也有潜力发展。

#### 全智型原导士

加点方式·除了智力之外不加任何属性。

1点智力可以增加4点的攻击力。所以,全智型魔



《飞飞》中,魔号士是以绚丽丽观大的魔法攻击为特色的职业。其游戏造型也非常可取业。其游戏造型也非常可求是导士头顶头的帽子、骑上扫得飞行的经典形象更是作为《飞飞》的招牌选型时常是相。

除了造型之外,魔导土与战士、圣职者三起组成 了(飞飞)完善的职业体票,可以说这是一个非常有 内涵的职业。在这里,我们的飞飞魔法书就和大家一 起分享这个职业的一些经验和心得。希望每个魔导士 都飞出自己的精彩来;

## 职业分析

首先,我们简单的介绍一下魔法师这个职业的转 职过程\_

当玩家达到 Lv15 的时候,就可以开始进行转取任务。魔导士转职任务的主要 NPC 是帕里镇政府的 "莱丽





攻击力强悍的风攻魔法



导士不仅仅是魔导士中攻击最高的职业,而且是《飞 Te)中攻击最高的。因此在前期练级速度是其他职业所 不能相比的,是整个游戏中练级速度最快的。但是,由 于升级点全部加智力,所以全智型魔导士的防御是整 个游戏中量弱的,而且 HP 也不多。因此不推荐用群攻 魔法技能杀怪,遇见几个怪物的合击很容易挂的。到了 后期,在69级之后面对的怪物就是高攻高防的,这个 时候全智型魔导士就容易被秒杀。所以,后期一定要组 队练,让队友先打,然后再放魔法。可以说,全智魔导士 的练级优势在前期,后期发展速度较为缓慢。

在打 BOSS 方面没有优势,不过如果操作得好也 可以单桃高自己 2 级左右的 BOSS。操作不过关就不 要去尝试了,死了掉经验的。PK,全智度导士最拿手的 事情。同等级情况下,全智魔导士可以秒杀任何职业! 越級 PK 就要看对方的 HP 是不是在你的魔法攻击力 内了、只要秒不掉别人后果是很惨的。目前,(飞飞) 尚未开放 2 转,如果 2 转开放了魔抗,那么全智型魔 导士 PK 的优势就没了。

总体来说,这三个类型的魔导士都有相同的职业 特征,也有不同之处。体质型魔导士属于后期发展余 地较广的类型,但是前期的发展就相对慢些。敏捷型 魔导士均衡发展,相对的来说前期和后期的发展都比 较客观。全智型魔导士前期优势相当突出,甚至是称 霸《飞飞》,但是后期的发展就没有其他两个美型的 魔导士占优势。至于哪个类型的魔导士才是最好的? 仁者见仁,智者见智,相信答案已经在你心中了。

# 导士装备的情题

洗择庸导士的类型固然是很重要的, 但是在游戏 中装备也同样是一个很关键的因素。好的装备带来的 作用是所有玩家都不能否认的。而《飞飞》中的精练系 统又给同样的装备增加了改变属性的机会。那么,关于 唐异十装备的精练又是怎样的呢? 飞飞魔法书的第二

章就将为大家详细的讲解这个问题。

在(飞飞)中,所有的装备都可以进行精练。在所 有城镇的武器 NPC 和訪具 NPC 处都可以进行精练。 相信大家对普通的精练并不陌生,在这里就不多讲了。 要详细说的是关于魔导士装备的"属性精练"。

所谓 "属性精练" 就是通过精练之后让装备具有 属性攻击或者属性防御。而属性就是游戏中设定的火、 冰、雷、风。由于属性之间有相互克制的情况存在,所 以,恰当的利用属性攻击能够增加威力,而运用好属性 防御也能增强防御力。比如:火克风,风克土,风属性攻 击魔法对火属性怪物的攻击远远小于对土属性怪物的 攻击。而如果使用了增加风属性攻击的武器,那么,对 土属性怪物的攻击威力会大幅度上升。

属性精练与普通精练相比有本质的区别 相同的 武器,攻击同样的怪物攻击差距非常明显。并且,所有 的装备都可以进行普通精练,但是只有衣服和武器才 可以进行属性精练。在属性精练的过程中,还需要特殊



的材料-—属性卡片。属性、级别不同卡片用于不同 的属性精练,详细资料如下

- +1-+3 属性精练 4 点精练般子 +1 级属性卡片 +4-+5 属性精练 6 点精练骰子 +2 级属性卡片
- +8-+7 属性精练 8 点精练骰子 +3 级属性卡片
- +8-+9 属性精练 10 点精练骰子 +4 級属性卡片 +10 属性精练 12 点精练般子 +5 級属性卡片

另外,由于精练属性不同,所以需要的矿石也不 同。总的来说,是4种矿石的不同组合,这些矿石是 奇异金属、绿磷石矿、炽红石花、石电磁矿。具体的组 全公式加下

- 火属性的精练, 奇异金属 + 绿磷石矿 水属性的精练 炽红石花 + 石电磁矿
- 属性的精练 奇异金属 + 石电磁矿 双属性的籍域 绿磡石矿 + 炽红石花 电属性的精练 奇异金属 + 炽红石花

巧妙的利用属性也是魔导土的一大技巧。因为魔导 士本身的魔法攻击就是有属性的,所以在整个游戏中魔 导土装备的属性精练是所有职业中效果最为明显的。■







(-)

像每个周五一样,我回到家,打开电脑,连接网 络,登录上了网游。这个难拟的社会还是老样子,而我 在这里是一个普普通通的小虎头怪。我独自干着自己 应该做的——练着自己依然垃圾的法术。我习惯了独 自生活的方式,不用去考虑太多,只要自己继做。

这时有人给我发消息,是我的朋友——小狐妖。 "你能帮我打任务吗?"她可怜巴巴的问道。

因为和我一样,她的朋友也不多,也是可怜巴巴 的一个人奋斗,我欣然同意了。"行,你在哪呢?我现在

帮她打任务,对于等级比越高的我来说,没有任 何困难, 于是任务也做得很轻松。这期间我们聊了很 多,个人的目标,理想等等。这时他问我:"小老虎,怎 ル 結婚所? \*

**干县我不厌其烦的绘物解释结婚那并不复杂的讨观**。 她似懂非懂的点点头,又问:"那你结婚了吗?" "没有。"我面无表情的回答。

"那我们结婚好吗?"这一刻我愣住了,然后就是 心跳加速,这个感觉怎么那么熟悉。我好像有过这种 感觉,但我已经记不得了。同时我问着自己一个问题: "为什么我不结婚,为什么?"

我颤抖着搪塞了小狐妖:"我有未婚妻了,你是不 是想把自己随便嫁了?"

"不是,我只是觉得孤单,希望有人能照顾我。"她 害劳的回答。

"我靠议你找一个等级高些的人照顾你。"我问应着。 她似乎还是似懂非懂的点点头,也就不说话了。 可是我的心还是不能平静, 我的小老虎和现实的我 一样,也迷茫了,为什么我没有结婚,为什么我不结婚……

今天,我正在和朋友聊 OO,这时有个陌生人亲切 的和我打招呼。我疑惑的问:"你是?"

答案很快随着跳动的头像出现了。

"我是恭,还记得我吗?"

菲,我的高中间学,坐在我后面的一个活泼可爱的 小女孩,我们是很好的异性朋友,很纯洁的朋友关系。 记不清是什么时候, 他在放学的时候悄悄地对我

说:"我喜欢你。"

我的脑袋一下子停止了一切思绪。我看着她那并 非开玩笑的脸,确定那是真的。但是我从没考虑过这 个问题,我非常紧张,不知道说什么。

在这之后,我们藏远了,更准确的说,是我把她藏 远了,我没有对她说接受还是拒绝,只是慢慢的疏远 了她。她也明白了,但她一直希望找机会和我好好谈 谈,可我却用百般理由推托,直到高中毕业, 他也没有 和我谈过。而我连句对不起都没有说过。其实在她说 过那句话之后我也想过:是我不喜欢她?还是我不懂 什么是所谓的喜欢,什么是爱。

我困惑了……

这次在 QQ 上的相遇, 还是会使我感到紧张,感 到对她的愧疚。我们的聊天,也不过是问问彼此的境 况、或者就是长时间的无语与沉默。但她再没有提过 高中时的那些。可我还在迷茫,我想不出任何理由不 爱菲,也想不出爱她的任何理由。也许痛苦都是人自 己找的,我每次与菲聊天都沉陷在深深的痛苦中。

到底什么是爱情? 我看过就很多爱情电影,但我 还是不明白, 请告诉我到底什么是爱情……

QQ 上的头像在跳。

"汝間你有时间吗? "干什么?"

"我们能可一世吗?"

"有什么可见的,又不是没见过。

"想看看你现在是什么样子的。 "还是老样子,见面就……"

"不吗,这周五晚上六点广场见,好吧,我下了,886。" "呃……"没容我同意还是拒绝,她下线了。

而我陷入了苦恼,到底要不要再见她。心里有种 恐惧,比见一个从未谋面的网友还紧张。我曾经伤过 她的心,这次不能再这样了。

这是我们高中分开后的第一次见面。我真不知道 在见面的时候该说什么该做什么,脑子一片混乱。实 了两张电影票,想请她去看电影,然后再吃顿饭,这样 打发掉与她在一起的时间。

64 .... "喂,你在哪呢?"

"我到车站了,你在哪呢?"

"咦,我看到你了。"我挂上手机冲着车站上那个 熟悉的背影走了过去。

那果真是她,虽然路灯昏暗但我仍然看清了,还 是原来那个可爱的小女孩。

"菲!" 次声音就像在向一个陌生人说"喂!"

她转过头。用一种疑惑的眼神望着我,"你真的 变了许多!

"县吗?不会吧。还是去样子。"

"我是直接过来的,没跟老爸老妈说,路上给他们 打电话也没人接。我一会儿就要回去。"

我握着电影票的手攥得更紧了,"噢,是吗,那我 们走走吧。"

我们沿着街道走着、街两旁的商店都灯火通明、 而我只是看着每家店铺的灯火,根本没仔细的打量 她。我不敢看她,更不敢看她的眼睛,一直以来我都觉 得对不起她。我只是走着,找着一切能说的话,说着, 或者就是静静地听她讲着她生活中的趣事。一个小 时,对于我来说既漫长又飞快。我根本感觉不到时间 的流逝,只是觉得我在不停的说话和走路,我发现我 对她陌生了,而她对我很了解,

她终于要走了。我送她到了公车站,在昏暗的灯 下我们默默地等着她要坐的车。街上的行人少了许 多,汽车还在不停的从我们面前走过,街上很嘈杂,可 是我觉得这时是那样的寂静,我能听到自己的心跳, 听到自己的呼吸,但是我根本感觉不到非。

车来了,我没说什么,只是默默地看着她上了车, 坐下, 然后县车撕撕地流去。

我低着头,走在刚才的那条街上,看着被我撕碎 的电影票,一片片的落下,有种莫名的伤感。

街还是那条街,我还是那个我,可身边……

我的小老虎又在虚拟的世界中醒了, 打开好友 栏 小额袄的名字亭券

"小狐妖,我们结婚吧!"我也不知道自己是怎么 想的,也许就是一种冲动。

"对不起,小老虎,我已经找到我的心上人了,一 会儿就结婚,你一定要来参加呀! "她高兴得回应着。

我没有多想,去买了烟花。 -路跑到了女儿村。-会儿小狐妖和他的心上人就来了。那是个人族的书 生,文质彬彬的。小狐妖这时乐得嘴都合不上了。仪式 上,他们换上大红的新橱服,在月老的面前拜了天地, 小狐妖的笑、亲朋的祝福伴随着烟花在天空盘旋,整 个村子都因为他们而快乐着、热闹着。也许这世界是喧



器的,但在这一刻小弧妖的世界是幸福与快乐交织的。 这一刻我的眼睛也湿润了,是激动的泪,是感动的泪。

我向小狐妖说了些祝福的话,就离开了。我独自 低着头,在路上走着,踢着脚下的石子。心还没从那个 婚礼 上平静下来,我又开始不住地问自己:到底什么 是爱情? 是一种感动,一种激动,还是一种瞬间就会消 失的愚蠢的冲动。

# (四)

和菲又在 OO 上见面了,她还是原来那样,简单, 活泼,快乐,而我就像菲说的那样已经变了,变得现 实,变得复杂,为了生活改变的太多了。

- "后天是圣诞节,你有事吗?"
- "没有,又干什么?
- "出来陪我玩。
- "不去。"
- "不行,还是老时间,老地点。圣诞节,你要手拿一 朵红玫瑰、我也拿。就这么定了,不许推托,我下了,圣 诞快乐!

"嘛……每次都是这样,擅自作主,你也变了:(" 就这样,我们在圣诞节又见面了。

不知老天爷是什么意思, 圣诞节下起了这个城市 人冬来的第一场需。也许圣诞节就要下雪的,反正电 影上是这样的。在通往广场的路上,纷纷扬扬的雪花 飘落在我的头上, 衣服上, 手中的玫瑰上。这玫瑰在雪

中軍显得養服,红的那样鮮艳。

渐渐地另一支红玫瑰出现在了我的视线中。 菲 她没有变,还是那么快乐,已经冻得红红的脸上,露出 的还是那天真的,灿烂的笑。这时我的心是那样的平 静、静地就像这座披上银白盛装的城市,而非就是这 座城里的红玫瑰,艳丽而芬芳。

## (五)

我的小老虎还在练着自己垃圾的法术,有人给我 发信息,"老公,快回来吧,我刚给你买了件新衣服,回 来试试吧!

- "笨老婆,又让人家骗了一笔钱吧!"
- "没有,快回来试试吧!"
- "風,我就回去

我的小老虎结婚了,老婆是个小仙女,她叫菲。 就是我现实中的另一半——菲。这回不再是她的恳 求,而是我。我终于在那个圣诞节见到非的一刹那明 白丁什么是爱。看着她在雪中冻得瑟瑟发抖,我的心 痛了,我要用一生去呵护她,去照顾她,去爱她。

합像我在月老而临对她说的:

- "如果这世界上有一百个人爱你,那其中有我。 如果这世界上有十个人爱你,那其中也有我。 如果这世界上只有一个人爱你,那一定是我。 如果这世界上没有人再爱你,那我也已不在人



# 发挥你的想像 展现你的创意

大部分网游玩家一听到"人妖"这个词,马上都会顺口廊 视一下。的确,在网络醉戏中"人妖诈骗案件"实在太多,好多 玩家都吃过"人妖"的亏。但不可否认,"人妖"也是网络游戏 社会的一个重要组成部分,失去了他们的"支持",游戏也会 失色很多。很多游戏中的心情故事都或多或少的能看到"人 抚\*的身影,我们玩家自己也都能随口说出关于人跃的种种 小故事。怎么,有人不信?那就看着小编为大家找来的关于人 妖的漫画吧一 一大话西游 Onlane Ⅱ 之绝代双妖



第一篇:我的野蛮女魔

利用你对人妖的了解和接触,发挥你的创意为以上漫 画重新填写故事情节。让他成为新一代的(绝代双妖)。

#### 更虚.

- 1.玩家可以根据自己的兴趣来选择进行创作。
- 2.文章要求是自己的原创文章,内容健康。不得涉及色情,辈

- 力,反动以及任何与当地法规、国家法律和国际法律相抵触 的文字资料。否则取消参粤资格、
- 3 題材不限,每一格字數不得超过 25 个字。
- 4.投稿时必需提供:真实姓名、笔名、联系电话、联系地址、Ernail。 5 所有参赛征文均不遵还,征文版权及本次活动的最终解释 权白网易所有

每期我们将从玩家投稿中选出 20 篇优秀投稿,给予"表 情包子+大话胸章"的笑励,欢迎众"妖"友,及与"妖"友亲密 接触之一系列相干人等齐来参加。银尽BT之言弊,方量 好"ク本色 ■







▲ 着《天堂Ⅱ \_ 章光彩盛年》的魅力四射,亚丁大陆的英雄们是否 已经小有所成,各个75级B顶装备了呢?什么,还没到头?那恭 喜你,你未来的日子将会过得很幸福了,为什么这么说?首先, 你不会象那些再也别无所求的人那样空虚无聊, 天天 PK 逗咳嗽玩, 其次 么,据说继韩国《天堂Ⅱ第三意黑暗的崛起》顺利更新之后,中国服务器也 将在4月底,进入崭新的一章。想想届时会有多少新A武、S武、A装什么 的出现啊,那些高级玩家们铁定都去追求 A 装 A 武了。B 装?估计都会跌 价吧,要么说你会很幸福呢,因为这下你可能会省老鼻子钱了!哈哈,早知 道我也不那么拼命冲什么 75 级了, 害我现在, 又要开始为 A 装奔命…… 咳咳,牢骚发完了,咱们今天就来翻开《天堂Ⅱ》这本迷人的"书",看看下 面一个章节的精彩内容吧!

## 焦点—·新世职业技能管

众所周知,《天堂Ⅱ》二章是刺客系职业宝藏猎人的天下,招高命中和 致命技能使他们在 PK 中拥有恐怖的胜率,不过进入三章后,据说小刀的 命中将大副削弱,一系列冷门职业走出阴影。下面先来看看这些新技能的 介绍吧(以下译名可能与大陆版有出入)。

# 骑士都

职业适用技能为:圣骑士①②③;暗骑士②;圣殿骑 +24(5)6): 席琳琳+24

① AegisStance

可以防御 360 度的攻击但盾的防御降低 特质姿态 提高盾牌的防御, 持续消耗 WP

2 ShieldFortress 唐防御 (3) Remady 医疗 ( Aegia 斯奇护

不用说了吧就是加加技能 页以抵挡 360 度方向的攻击

(5) PoisonRecovery 解器 @ CureBleeding 解推由

# 刺客系

职业适用技能为:深渊①:大地行者②③④:(注:大 地的③④技能是在 60、62 提高一级)

1 BlindingBlow 脏目强击 给敌人强力致命打击并提高自己的移动力 2 SilentMove 飾行术

短击

3 PoisonRecovery 智惠

(4) GureBleeding 止血

# 弓手系

(1) Snipe

② QuiverofArrow-AGrade A 新编化 ③ QuiverofArrow-SGrade S 簡制作

(4) Fatal Counter

(5) PoisonRecovery 起塞 @ CureBleeding il-im

职业适用技能为: 鹰眼①②③: 银月游快②③⑤⑥: 暗 影游像②③④

> 暂时提高攻击、致命率、命中,但不能移动 制作米索利箭,消耗一个 A 精 制作光之箭,消耗一个 S 精

IP 越少时攻击越强

职业适用技能为,术士(1/3),非咒(3/4),党协(2/3),死罪 ⑤: 法魔、元景、暗影召唤⑥⑦

① Eruption 火焰爆发 火群攻魔法 水群攻庸法 (2) Agus Sa Lagh **小浴下**等

(3) ClearMind ·推 油 46.46 在站着或行走时提高魔力回复速度 ④ SurrendertoWind 风之陷落 等级提升

(5) MassSlow 群体迟缓 使范围敌人移动降低

® ServitorGure 使廉净化 解除召唤鲁出血和中毒的异常状态 ② ServitorBlessing 停車提出 網除召唤善麻痹、树精、缠绕、等异常状态

## 辅助系

职业适应技能为;主教①;长老②③;唐斯长老②;雪兰 ⑤ (注:輔助系原有解毒、净化等会根据等级有所提高。

1) Flare (43)486 提高加加效率 2 WildMagic 风之呢喃 提高廣法命中致命惠 AdvancedBlock 究极防御 提高盾牌防御力 4 HonorofPaagrio 商的故事 回复全盟人员的 CP 6 RitualofLife 生命祭典 同复 CP 僅

另外佣兵增加了一个攻击单一敌人时攻击上升的技能, 破坏增加持 有双手武器时可以给敌人致命一击的技能,另外破坏和佣兵都增加破坏 对方 CP 值的技能 Loss。

先说说三章新增的 CP(斗志) 概念。 CP 值用于 PVP 中, 平常练级时 被怪击打无视作用,而在 PVP 战时才开启。CP 也和 HP 一样可以自己慢 慢增加,在打架的时候斗志满会加强防御和保护血槽。大致是,CP减光后 才减 HP(纯属猜测)。有了这层保护,深渊们可能不会那么脆弱了, 骑士 职业更赚,霸主也因为有回复 CP 值的技能,而变得吃香。

再说说刺客技能效果的改变。致命系技能不再跟致命攻击率这个数 值有关联,意思就是先知和诗人的弱点侦察和猎者之歌对致命系技能不 再有效加持,而且对所有职业来说,弱点和猎者如果重叠,加持不再是全 部参加,也就是说,以后的致命几塞将大幅度降低! 另外,雪上还要铺厚 霜,致命系技能将不如以前那样无视敌人的防御,就是说用技能也要看对 方防御了!刺客不再能痛快的捅骑士了,骑士们欢呼吧!

以上综合来说,二章大幅度的降低了刺客系职业的攻击,单从致命属 性匕首的绝版,就已经看出些端倪了,现在更是变本加厉。

尤其是在二章横行的宝藏职业,连一个新技能都没,看来宝藏们的好 日子算是走到头了。

相反,大地却增加了很多实用技能,新增加的匕首技能让大地更为灵 巧,在战斗中游刃有余;深渊也是一样,应该可以迅速的找到敌人背后的 致命点了。而且大地学会了静行的实用技,使其技能更为全面(笔者:跑的 快的大地不要在拥有静行技能后去拉怪害人哦!)。在一章中人类职业都 是佼佼者,从暗骑到宝藏都比较强,进入二章后,因为技能系统和武器属 性的改变,照精灵依靠痛势之击崛起,三章看来是白精灵的天下了,从大 地、长老、圣殿骑士等的技能增量可见一斑。

三章骑士终于扭转乾坤,尤其是暗骑,终于不被刺客压制的那么厉害 了,希望三章后能重获辉煌。席琳琦士最近比较热门,依靠高攻击和怒雷的技 能,让很多玩家侧目。骑士们的技能也有增强。RSK 技能就是危险时发动的技 能,现在从 HP20%发动,更改为 60%发动,这可以为终极要塞等防御技能争取 了充分的时间,如果要再配合好新增加的终极防御,预计三章骑士和刺客单 P,起码可以五五分。骑士新增的技能都比较注重盾牌的作用,提高盾防御、全 方位防御,而听说盾格挡也出现了最大值,就象是攻有爆击一样,盾的防御也 有爆防了,从这几点可以看出。三章骑士将向铁人方向发展。

弓手靠自己的飘逸和高攻,从一章中的单 P 王到二章中的弓团,一直 在游戏中占有重要地位,三章鹰眼的狙击给机动性不高的鹰眼 个拼命 的技能,而暗影在自己的变态攻击上又出现了增加攻击力的招数,不知道 是不是以后会出现经常半血出来晃的变态暗影了。银月跟暗骑一样,继续 低迷,不过弓手武器贴武卷合适了。以前是一张+3点攻击,现在变成6 点,+4 后直上 12点,真是变态啊! 不过弓手和刺客有同样的困扰,弱点、 猎歌对技能加成的失效也让弓手郁闷,现在弓团的实力,在三章一样要被 大幅度削弱。

命运逆转

辅助系,前面已经说过了弱点和猎人了,那就顺着说歌舞团的削弱,歌舞团的好日子也到头了, 平常一般 66+的歌舞基本就可以做到 3 舞 3 歌常鞋队中,而现在不可能了,歌舞施放技能将根据已有的 BUFF 情况来影响 MP 的消耗, 也就是说,如果已晓了一支舞, 再晓第二支舞时所用 MP 将翻信!现在唱歌和跳舞的 BUFF 会互相作用,也就是如果轮流唱歌跳舞,那么最后一支歌或舞所消耗的 MP,将是第一支的 6 倍!这个设定,简直是变态中的变态呀,这就等于剥夺了团队靠3 歌 3 舞提升作战效率的权利,而 2 歌 2 舞能不能撑住局面。猿很难说了。

各辅助职业的技能根据等级会有提高,例如先知、长老、席琳的解毒、解麻痹等能力会上一个合阶,同时主教的活力激发也可以解9级毒了,这一点大大提高了主教的作用。关于 CP 的回复,比较郁闷的是只有霸主这样冷有的职业会这个技能,联系前面的热门 CK 遭贬了冷宫来看,隐隐给华荷的感觉就是,制作组在故意打压热门职业而扶植冷门,尤其在 CP 值 这个问题 1,一个服务器中的霸主能有几人啊?!

剩下的几个职业,暴君的图腾时间改为 2 分钟,但是技能的冷却时间 和 MP 消耗都将大大缩短,看来暴且朋友们练级,打架的时候手要更忙了, 好消息是拳套的加成跟号的加成一样有很大提高,由以前的 1 点变成 3 点 % 4 后会变成+8。佣兵跟碳坏都拥有群体消 CP 的技能,工匠也有,盟战时 好好利用吧,可惜大脑之上实在很难见这几个职业、工匠倒是满地乱跑!

#### 佳点二·装备属性能

三章是A武大行其道的一章, 开放有: 奇迹剑、黑暗军刀、颅之弓(B顶)、灵魂弓、血腥之刃、魂体之刃、塔鲁之矛、乐园、世界树枝, 新开放的颅之弓变成了B顶,取代了冒险弓的位置。尽管武器诱人, 不过A武任务这么变态, 不穷整个服务器的力量很难将拜愿拉下马来, 而A武器的制作卷都没有100%的, 且卷都是绕极BOSS<sup>课</sup>, 完全没命拿, 就算拿到也不知道能做出几把,更可笑的是A品的稀有度,如果不赢得封印竞赛,都凭打怪爆,不知道要打到哪年, A武啊! 就素那浮云……可笑的是 相比之下A 武仟名反而简单些, 毕竟打拜恩人够了还是有希望的。

让 A 武飘过去吧。我们来看看三章的 A 装,爱美之人不能错过哦! 黑暗水晶重羹效果,治愈的量 +4%、中麻痹的机率 -50%、STR-2、COM+2 持有黑暗水晶脂;盾牌防御率 +18%、

梦屬重装效果: 德理攻击力 +4%, 中廳報 / 固定的机率 -70%, CON+2, DEX-2 持有梦顧順: 近距离的一般攻击伤害反射 5%

塔鲁重装效果: 物理攻击速度 +8%, 负重能力 +5759,

中毒/出血的机率-80%. STR+2, CON-2

雄伟重装效果: 物理攻击力 +4%, 命中 +3, 中冲击的机率 -50%, STR+2. Con-2

黑暗水晶轻装效果: 物理攻击速度 / 物理攻击力 +4%、中麻痹的机率 -50%。 STR+1. CON-1

塔鲁轻装效果: № 恢复速度 +8%, 量大 № +222, 中毒/出血的机率 -80%. MEN+2, WIT-2

梦層轻裝效果: 魔法防御力 +4%, 中廳眼/固定的机率 -70%, 用近接物理攻击敌人可恢复伤害值的 5%HP, DEX+1, CON-1

排傳轻養效果: 弓箭攻击力 +8%,最大 MP +240. 负重能力 +5759。 中冲击的机率 -50%,DEX+1、CON-1

黑暗水晶法袍效果: 物理防御力 +8%,魔法施展速度 +15%,移动速度 +7, 魔法消除机率小罐下降,中麻痹的机率 -50% WIT+2, MEM-2

魔法洞除机牵小袖下降,中麻痹的机车 300 mm 梦麟长袍效果; MP 恢复速度 +4%,魔法攻击力 +8%,

中睡眠 / 固定的机率 -70%, INT+2, WIT-2 **继伟长袍效果: 最大 NP** +240, 魔法施展速度 +15%, MP 恢复速度 +8%, 中冲击的机率 -50%, MEN+1, INT-1

从参数上看, 雄伟轻装是弓手适用的, 而黑暗重则是骑士们穿的, 梦魇重么一定是剑斗穿, 这里笔者就不罗嗦了。 感觉以后 A 装在和不同对 手过招的时候需要更换才可以, 例如刺客要打骑士一定会选择雄伟, 如果 想废法师自然是穿梦魇, 总之以后的操作一定更加频琐。而且象现在手



套、戴子、头盔通用 "说以后到了三章已经不存在了,需要针对不同的轻、 重、法装备对应解封印。而且还有以后剩客的技能攻击减弱,是否要考虑 穿重装也是个要实验的问题。多说一句,A 防具才制造出来的时候是被封 印的,需要解封,方法如下。

#### 焦点二·封印系统警

三章引入的一个新系统"黑暗典礼",它将亚丁大陆势力严格划分成两大阵营,拥有城的城主带领同盟形成黎明的一方,而其他血盟及成员成为黄昏一方,在黑暗典礼期间,狩猎特定的怪物或者取得特定过具转换为本方的点数,点数高的一方可以获得奖励。奖励方式是胜利的一方将拥有解开,种封印(目前只开了3种)力量之一。三种封印分别是,

1、**贪欲封印**: 是与八个集中营有关的封印。每个集中营里分布着不同等级 的怪物, 在奖励时间内, 会出现贩卖防具强化卷轴、A 级宝石与结晶祝福 的返回卷轴、各种染料和更多未知的特殊道具的 NPC。 玩家可以将获胜 后得到的封印石换成古钱币用以购买道具。

2. <u>信</u>示對印: 是与六个地下嘉穴有关的封印。在取得胜利后,将出现 NPC 能數予A 级武器特殊能力,给A 级防具解封,解除封印后能发挥套装效 架使防具的能力值上升,据说还可以补差价更换手上的武器。村庄里会出 现传送胜利方去特定将强压的 NPC。

3. <u>機亂封印</u>: 是与攻城规则相关的封印。在黎明方胜利的情况下, 就能雇 用更强大的佣兵, 城门及城墙的防御力提升, 强化所需的费用也将大幅减 少。在黄昏的革命军胜利的情况下, 只能雇用等级低的佣兵, 城门及城墙 的防御力也会大幅下降, 强化所需的费用也将大幅增加。

至于其他内容,如 75 级玩家可以选择剧职业去修炼,保留外貌但职业更改为副职业特点,等级降为 40 级,以前职业不保留。感觉这个系统很 烂,要从 40 级打回 75 再转别的职业,还不如我直接选一个职业从新练,中间也就差个 10 几天的时间。不清楚这个系统,日后会起什么作用。

其次是养龙系统升至3級,大家终于有望得见那伸着长长翅膀在天空飞翔的巨龙了。只不过,这飞龙必须是有城的域主才可以饲养和骑乘,因此上,估计亚丁大陆不会出现飞龙空军的场面。道具系统的改变,就是 新埔了几种封印内贩卖的特殊道具,如5P卷轴(增加5P)·祝福的符文(战斗中不丢失物品)·祝福的返回根据地巷、祝福的返回城堡巷、解除睡眠药、斗志药水(增加2P50)、高级斗志药水(增加200CP)以及魔法释放速度提高药水(2级及活起绪)等等,以及一件娱乐品眼罩,设啥特殊用途,只是个装饰。

三章开始在游戏内置入 man 这个软件了。这个功能是比较人性化 的,适合上班族工作游戏两不误。目前为止。《天堂Ⅱ》已经是一个非常复 杂而又庞大的游戏了,预计三章的推出。更会使游戏掀起巨大的波澜!■





## 位應,我所建在你的故事更直到自己的名字 郑答应你,一定是个故事给你。

2005年2月,我决心离开卡得快疯掉的1服巴赤,转而投奔4服雷欧那的朋友们,在临行前,我把游戏里最要好的朋友,那个公测时就在一起练的白精灵长老,叫到欧洲,我想单独和她进别。如果《天堂 II》里有拥抱的动作,我一定会上去和她拥抱。我曾说过,尽管我们被此未曾见上去和她拥抱。我曾说过,尽管我们被此未曾见前,但是已经可以无话不谈,她喜欢和我分享她所有的心事,我则很愿意做的大口袋,把这些故事被进州里。但是明太,我就要带着这些故事远走他乡,我想临走前能给她留下什么做纪念。

"女巫,真的要走?"

"是的,虽然很舍不得,但是服务器实在太 卡了,我不想每天上来只是要你花时间陷我聊 斥啊。换个服,也许状况会好很多。"

"我不介意啊,我喜欢和你聊天,你走了,我 会很失落的,没有人听我讲故事了:(,难道你忍 心看着我被这些心事煞死啊?"

"呵呵, 笨啊你, 我只是换个服玩游戏, 又不 是删号不玩了, 放心吧我会回来看你的。况且, 你的故事还没有结束, 我怎么可以做个这么不 负责人的听众呢。;)"

"嗯,那你答应我,要时常回来,我会把所有 发生的故事都讲给你听。我还希望,能够在你写 的天堂故事里,看到自己的名字呢。"

"如果要写的话,我可不清楚会写成什么, 也许你会成为爱情故事里的女主角也说不定。"

"天堂里的爱情故事么?我不知道,那应该 是什么样~"她沉思着,喃喃地说:"尽管每天我 们都在为彼此付出感情,但是,我们的故事却似 乎还没有开始~"

"有些旋律其实从来没被歌唱过,有些火把 从来没被点燃过,可是世界却有了声响有了光 ……我答应你,一定写个故事给你~" "真的!一言为定哦:)"

我们并排坐在欧瑞城镇的教堂里,看四周 打火城艙的辦动。照着两个纤细的精灵女子源 亮的面孔,两人就这样静静的依偎着,一动。我喜欢听她向我倾诉心事。她拥有着精灵们 特有的敏锐和细腻,我知道在她的身边,有很多 有故事的人,她和他们一起谱写着虽然不能算 美丽,但却很真实的故事。而我,就在她行云流 水般的语言中,静静的寻觅着那些云流风轻的 日子里的每一次闪光,其实已经有很多很多故 事截能全我脑梅里,无选抹去也无法忘记。

我答应给她写一个故事。这是我们的约定。

## 於於、信息物質早前國友。信得思抄。 教包力。

长风是我在这个游戏里的ID。在这片繁华 而神秘的大陆上,我可以看到圆润饱满的月亮 和璀璨闪耀的群星,我可以听到猎人村庄写 和谐的歌声和矮人 MM 俏皮可爱的呼喊,但 是,我却无法被受到风,这个世界鬼没有风。

我经常独自一人,凝望着繙电的树木和跳动的火焰,想象者大陆上的风从四面八方吹来,居无定所,随意飘荡。偶尔吹起我的贫精和, 角,在我身边打了个转,然后悠然的远去。盟里的朋友们总说我象风一样行踪不定,我除了做些实实之外,很少在血湿频道里说话,也几乎不参与他们举办的任何活动。我能看到频道里,他们对我这个"死人"有些怪责的话语。也许我是太孤僻了一些,又败色自个酷意,强孤革单。因为我叫长风,我的理想是做一名来无影去无踪的人类刺客,我很习惯这样的生活。

"长风,你又跑哪去偷着乐了?" "冥界"

"过来克塔和我们组吧,缺打手。"

"不了,我喜欢单练。"

说话的人是我的盟主麦子,我是他的第一个盟员。因为级别低下,经济拮据,麦子的血盟 始终难以升级,招不到盟友,有些人偶尔来了,因为冷清而选择离开。两个人的血盟存在 了很久。麦子每天都站在古鲁「城镇对来来往往的人群呐喊。希望有人可以加入,我则每天都一个人找地方练级,偶尔说句话,好让血盟频道不至于寂静无声。我从来没有嫌痒麦子的盟等级低,虽然莲麦子是男是女都不知道,我却对他的能力充满了信任,我坚信麦子会好起来,所以我从没有离开的念头。

到现在为止, 麦子的血盟从二缀到三级, 用了整整一个月。除了在盟库里存上200万天币 外, 我对麦子如何吸收人员, 如何劝说别人陪他 一起去做四级照任务概不关心, 可以说, 麦子想 做什么事我都不过问, 但是如果他有任何需要, 我会义不容辞。

"我们要成为服务器最大的血盟,我们要攻城,我们要成为受人尊敬的强者。"对于麦子的 传入理想,我从来都一笑置之,我知道他是盟 去,而我是他的盟员,我唯一能做的,就是相信 他的能力,

"麦子,做任务的时候叫我,送死的事,算我 一份。"我说。

冥界是适合刺客单练的地方。我每天都在 这个阴森恐怖的地方杀蝙蝠,几个小时不停。有 时貳了,就去别的地方走走。我爱去猎人村庄, 看那最吊在空中的竹楼和木桥。聆听那美妙的 旋律,哪怕旅途充满艰险,死也甘心。我以为在 这个世界里。我会这样生活下去,一个人练级, 一个人旅行。一个人帮妻子实现他的理想。我习 惯这样,因为我是风,是独行的长风。可是我却 忘记了风虽然是自由的,有的时候也会因为天 空中的几片云彩改变方向。 在冥界单练经常会被人抢怪,这种事经历 多了,我学会了忍耐。不过还是有被抢得恼火的 时候,那个家伙欺人太甚,而正当规准备冲上去 时,他却被一只蝙蝠打的无法招架。我正纳闷鳊 躺何以如此耐打,一道神圣光晕罩在了蝙蝠身 上。我环顾四周,看到了一队人,其中有个精灵 正在对蝙蝠施法,那无赖终于倒了下去。

"我们都看到了,是他太不道德。"帮我的这一队中,一个叫燕的人类战士对我说。

"所以我给怪加血,让他抢死。"刚刚的精灵 说。

"in in "

"一个人么?"那位叫燕的战士说,"跟我们一起练吧。"

我正要拒绝,发现燕已经发出了邀请。推脱 不过,我只好加入他们,开始我平生第一次的组 以。

他们是同一个血盟的人,燕就是盟主。"只有几个好朋友在一起玩,所以盟也没什么发展。 一级就够了。"他介绍自己和其他成员给我认识,并说那个精灵是盟里唯一的 MM,是个宝贝。之后燕渐渐投入战斗而话变少,精灵 MM 倒很健谈,一直问东问西。她问我为什么叫长风。我说因为喜欢风。她说风有什么好,风太大会心就失发。我说大风天最好,会把所有的记忆都吹走。

"你怎么这么忧郁呢,长风。"她略带责怪的 说。

"我只是不习惯打字。"

"你知道我 ID 的含义吗?"

4 选? "

"嗯,喜欢顺风翱翔的鸟,随心所欲。玩游戏 么,就是要热闹,要开心,这样才可以留下美好 的回忆哦。"

"你大概没有过什么不美好的回忆吧?"我 的话让鸢沉默了许久。

继而她转移了话题,与队里的人调佩起来。 我也不再说话,跟歉一起专心战斗。当我准备告 辞的时候,鸢密了我,她说,"长风,你有故事,是 悲伤的故事。"我没有回答,用鼠标点了"结束游 步"。

自此,我习以为常的独行生活被燕彻底打破。他每天都邀请我和他们一起练级如果我拒绝,燕会一直劝说我,通急了我问他,"我们本不认识,为什么要如此在意我?"燕说,"因为一个人的游戏不会快乐的,和我们练级你会开心的"于是我无法再拒绝燕诚恳的邀请,开始尝试成为她们的同件。

燕言语随和,尽管平时话不多,但是每一句话都有恰到好处的风趣,使我竟然觉得我们似曾相识,我能看出他在照中有着绝对的权威,但他从不当着我的面处理盟务。 鸢偶尔也会米和东一起练级,她活泼开朗,有她在队伍里总是本办产笑语不断。她对获得的每件宝贝都表示出极大的欣喜,被别的队伍抢锋,她会毫不犹豫地痛

寫別人;她哀叹于精灵神使的尴尬地 位,不如人类先知吃香;但她会给队 伍里郁闷烦心的人带去安慰,用她的 幸性和耿直感染着每一个人,包括 级。我恍惚的觉得,她是可以倾诉 的对象。

斯斯的, 我发现自己在 改变, 燕和邙的自由快乐 感染了我, 使我迎获新生。 我在血盟频道的话也多了起 来, 我把燕和鸢的事讲给麦子 听, 有时也会参加盟内的集体 活动, 去精灵谷打 BOSS, 去竞 技场 PK。升四级血盟时, 我甚 至邀请了燕和恋来帮忙。而 麦子看到燕后, 第一句话 就是:"我们以后同盟

不知道为什么, 我当时很想把麦子 的嘴賭上,我想燕 可能不会答应这 样的要求,因为他 们并不想参与任何的 纷争,只是按自己的方式玩着游

对字,只是按自己的刀式玩看研 戏。果然,無委婉的回绝了麦子。但是麦子依然 很兴奋,甚至开始规划5级盟后该吸收多少分 盟加入,"燕盟是第一个。"他这样对我说。

"长风,你觉得我们盟现在的规模怎样?"血 盟升级后,麦子又收了很多人,而每次介绍我时 他总是用"本盟元老"来形容我,我知道我在麦 子心中的分量,他把我当成了共图大计的伙伴。 一次盟内侧会后,麦子找到我。

"很不错。"主题五级 38 人,分盟 3 个,同盟 1 个,共 210 人。我看了看同盟资料,感叹者麦子 终于把两个人的血盟发展成了这样的规模,我 真为麦子高兴。

"但我觉得人还是少。你记得吗?当我还是 一个二级盟的盟主时,我站在古鲁丁城中心招 妆盟局,却没有一个人理我。"

"嗯,那时盟里只有我和你。"

"很多人加入仅仅几天就退出了,只因为我是一个牧师,他们在怀疑我做盟主的能力。我当时差点绝望了,想把型解散掉。但是,当时你却问我,麦子累么,要不要帮你喊一会?我一下子然不舍了,我知道,哪怕我什么都没有,你也在余拜我而去。于是我发誓,一定要把咱们避建成全服最大的血盟,现在,这个腿望已经实现一大半了,这都是因为有你在背后支持我。"

"我没有做什么,加入你,只是因为你给本 来不认识的我加了个风走。"

"长风, 你为我为血盟所做的一切, 我都不 会忘记的。当我对自己缺乏自信的时候, 我就 想, 至少还有你。" "麦子,你是想让我做些什么吗?"

"长风,你很聪明。你知道,我希望燕盟可以加入同盟,你和他们关系 不浅,长风,你是我最早的盟友,你得 帮我。"

" ......我尽力。"

我为什么要答应妻子?我为什么 与他做下这样的约定?说实话,我自 已也没有深入的想过,我是麦子的 第一个型员,我想帮他。而现在。 我唯一在意的,是麦子曾经说 过的一句话"如果作不到,最 好就不要承诺"。

馬,我们开个血量。 斯德 妈吧,我就跨你玩,为你开个血量,一起分护 它。

我是無,一个小型的體主。來到这里之前,我灣过台服,那时我有个很要好的朋友,叫獲。我们一起做任务一起练級,一起追求我们喜欢的 MM。当我把女友也拉来一起玩时,涯成立了一个小血盟,叫"爱护",里面尽管只有我们三个,但却是最富足的盟,因为我们拥有最多的快乐。然而有一天,突如其来的改变让我措手不及,提对女友的表白使我们一夜之间成了情敌,我曾经认为最珍贵最坚定不移的友谊以及爱情,都在瞬间粉碎。

我是个很重感情的人, 现实和网络都不例 外,我很难接受这次如其来的伤害,更不能容忍 最好的朋友对我的欺骗,我和女友大吵一架,进 而分手。其实她好傻,何苦要告诉我这一切,这 只能让我为自己的贪玩而懊恼,并为避对她的 细心照顾而嫉妒,最终我选择了离开。

我來到这里之前,一个朋友给我讲了个故事,她說: 兩無在风雨中奋力飞行,直到筋疲力 尼而押死,但是它们仍然执著的选择向著稱息 她的方向飞去。为了爱,人也要学着勇敢承受。 这个人,就是虚。

"燕,要不我们开个盟玩玩呀,多找几个朋友。"

"谁做盟主啊?"

弟 一 预迫

"你啊,难道是女孩子做盟主么?都是男生做盟主。"

"好吧,我就陪你玩,为你开一个血盟,一起 守护它。"

"一言为定!"

我问意,为什么,为什么不肯接受我? 鹰却用退盟当做回答,她说如果不想连朋友也没得做,就不要再逼她。我终于妥协,我为自己的贪心感到羞愧,或是自由的鸟,我的过分奢求只会成为她的负担,我不希望看她不开心,我想陪着她一起开心,这就够了。我花子来见所活宝。我看到她的实脸,心里暗自决定,我要守护她,就算不能拥有她的心,我也要太远做她的守护神。就有不能拥有她的心,我也要太远做她的守护神。

长风在最近的练级中总是时不时的提到他的血質,说望主麦子如何讲义气,塑友们如何热心肠,同盟的等级多么的高强,讲完后就会试探着问我,可有兴趣成为他们的同盟。他列举出很多加入同盟的好处,让鸢和我的盟负们颇为动心,他们觉得一个小盟加入大的同盟是一件不错的事。可以受到保护,最重要的是一就象或说的那样——可以交到更多的朋友。

端在血型频道里一副期待 的样子,一直问我什么时候可 以同盟。她是那么外向和开 明的女孩,朋友感多对她 来说越开心。我相信她 可以把她的开朗和东 观带给她遇到的所有 人,就象带给我一样。

可是我呢?台服的经历, 让我不愿再重蹈覆辙,再体会 一次那样深深的伤痛。如果我没 有把她介绍给难,如果我把她好好 地藏著,谁也不见,一切就不会发生。 我自私的想,我不能再把毒推到别人 面前,或是我的,我要一个人好好守护 她,谁也抢不去。

我一次又一次地拒绝长风的邀请言辞一次比一次激烈,我甚至当面指责他是在挖墙脚,换散我们题的军心。每当我发脾气的时候,长风就马上沉默,一声不吭的卖力砍怪,这反而使我显得很小孩气,就连弯也开始为

他辩护,埋怨我不该辜负别人的一片好心。于是,敏感的我越来越难以接受长风和鸾之间的 暧昧、 原来需要反复邀请才肯和我们一同练级 的长风,现在都是不请自到; 原来沉默寡言的长 风, 在盘面前变得多活而风趣。鸾在, 长风就在, 不知从什么时候起, 我和鸾没有了二人世界, 就 因为多了一个长风。这种变化是我不想看到的, 我知道鸾终究还是遇到了除了我之外别的男 人。如果时间可以翻回到冥界初遇的那一刻, 我 一定不会听霉的话邀请他加入队伍。我后悔, 这 慷慨的一伸手, 竟为自己招惹了一个最有力的 敌人。

我无法做到太度包容, 我无法做到该笑风声, 我在队伍里看着长风和鹰螭笑吵闹, 我眼看着我在游戏里唯一想守护的女孩在一步一步地高我远去。我又听见了心碎的声音, 然后有熊熊的烈火, 在我的心里执着她燃烧, 怎样才可以让鸾回来, 我的鸾!

这个时候长风的盟主麦子密了我。"你好, 我是麦子,可以聊聊么?"

"可以。"

"是这样,因为长风的关系,我听说了贵盟 的一些情况,我想,未来的局势很不明朗,象你 们这样的孤立血盟很难发展,不知道你们是否 愿意与我们结盟,一同谋求发展大计呢?"

"加入你们对我有什么好处?"

"呵呵,我想一些很明显的好处,长风应该 有跟你说过吧?比如你会有更多的盟友,遇到什 么问题,我们大家可以帮你解决,我们还可以组 绒相同等级的人员,团练,提高血盟整体素质。 我甚至可以资助你升级你的血图。"

"嗯,你的盟员最近一直很卖力的在游说 我,但我觉得没这个必要,我们只是一群闲云野 鹤而已。"

> "我希望你能慎重的考虑,本来我是希望长风可以说服你,但是过了这么长时间, 却依然没有任何消息,我想,你应该可以 直接给我个答案。"

> > "原来,长风是你派来做说客的啊?" "呵呵,他也是为了你们好。"

我终于什么都明白了。长风原来是 麦子派来的卧底,他在说服我的同时, 又全图通过高米进一步给我压力。我 抱着胳膊在电脑面前长久地冷笑着。长风 长风,你以为人人都象弯一样从来不设防 吗?我把我和麦子的聊天载图给弯看,我对她 说,长风他不简单,醒醒吧弯,他对你不是真心 的。

"不,我不相信长风是这样的人1" 電极力 为长风辩护,"你记不记得他在克路为我们打 架而红名,记不记得他为了给价换装备而天 天带着我的小收集去挖材料, 盟里没有高级 工匠他去带着联系甚至没要过一分钱。难道他 为我们做的这些事情,你都忘记了么?" "那是他故意要这么做,好让我们相信他, 感激他,然后他就好对你下手,让你喜欢上他, 爱上他!他付出这一点点牺牲又算什么。"

"燕!我和他不是你说的那样!难道你不觉得,作为朋友,我们应该彼此信任彼此爱护么?"

"对一个奸诈小人有什么可爱护的?你每天 和他谈笑风生,打情骂俏的,不是那样是哪样?"

"我……我只是想让他开心点,他总是给人 很不开朗的感觉啊!我根帮他!"

"你们开心,是不是应该注意点影响啊!"我 毫无理智地在盟里大发雷霆,我将每大骂一通。 我不准她再见长风,我不准她再和长风说话。我 的心理有些扭曲,我不明白我怎么会这么动情, 仅仅是一个游戏而已啊,仅仅是一个游戏,可它 却让我尝到了前所未有的摔败德!

弯面对我的粗鲁和蛮横无力反抗,盟里的 人都开始为她辩护,并且指责我太过武断。我 说,或是我燕盟的成员,她有义务履行盟主下达 的命令,我的命令就是以后不准再和长风接触! 我知道我在那天的表现就象一个歇斯底里的精 神病人,我一向优秀良好的品行消失殆尽。我不 在乎这些,我在乎的只是我能不能守护好弯,我 已经受了一次伤,我不想让心里的伤口再一次 扩大。

然而我却错了,彻头彻尾地错了。用手握 水,水在指缝里流逝,攥地越紧走得越快……我 因为绝望而企图用力将她留住,结果她还是象 无情的流水一样离我远去。

"燕,我退盟了。"她说。

K ..... 19

"我不想看你这样。再见了。"

"……你退,我就解散了它。"

"随你便。"

我想她这一次是认真的, 也许她不会再回来, 我眼睁睁看着她走, 发不出任何声音。我依稀看见了长风, 看见了苦口婆心劝说我加入他们的长风, 我看见了面对我的盛气凌人而始终沉默的长风, 我看见了那个用含蓄和隐忍彻底击败了我的长风,

我在《天堂Ⅱ》里创建了一个三级血盟,没有同盟,血盟成员仅有10几个人。 里面只有一个 MM, 叫商。我每天都看她笑,看她哭,我把她的一颦一笑当做我游戏里最宝贵的财富。 我自私的守护者我的财宝,谁也不想给,却没有想到伤害了她的心。

最后她离开了我。

■個推,以乐起型。 好,我会为你而快乐。

"女巫,我好想你哦,这么久也不来看我,是 不是快把我忘了啊。"欧瑞城镇的教堂依然宏作 高大。花岗岩的建筑下,依旧端坐着两个精灵女 子。时间是 2005 年 3 月,我回到 1 服只是因为 很想念她。 "女巫,有的时候,我真的觉得自己很渺小,很可笑。这明明是一个游戏,明明是让大家快乐的游戏,但是我却无法让身边的人都快乐起来。 这也许就是所谓的命运安排吧……"

"发生了什么事?长风欺负你了?"我并不了 解长风,我们几乎没有机会碰面,他总是飘忽不 定,独来独往,若不是我和谐有如此深厚的姐妹 感情,我甚至都不会知道原来问题里这个叫长 风的人,是一个宝藏着人

"没有! 只是我现在不想见他。我觉得自己 是个灾星,只会带给别人更多的烦恼,我不想让 所有人都不开心……"

"告诉我,是怎么回事。"我曾经答应或为她写一个故事,我原本以为这是个甜美的爱情故事,就在2005年1月底,长风还在同盟频道里说,他喜欢上一个女孩,准备用许愿水换一张"爱情乐谱"在情人节的晚上向她表白,只可情这个任务还没有开放,所以他坚持着要我们帮他保守秘密。我原本在等特这场爱情的圆满结局,不料,仅仅过了一个月,故事的主角们,就因为一些情愫的纠葛而能入了僵局。

当她第一次在冥界看到他时,从他身上发现了那种忧郁,象浮草一样的忧郁。象风之后 陵里那些孤单摇曳的秋花。他始终不曾对那个 感扰他的弓手做些什么,他是一个人类刺客, 有着强大的攻击和华丽的技能。一个精灵弓手 是不能把他怎么样的,可他只是选择逃避,直 到她和燕出手帮他。他说他喜欢风,忧郁而孤 独的风,她想他肯定有过什么经历,是这种经 历让他如此她孤僻与不易接近,于是她密他 说。"长风,你有做事,是悲伤的故事。"他却什 么都没有回答。

她是那么单纯快乐的女孩,在她身边的男孩,都会被她的快乐所感染,并对这个天便般的女孩爱护有加。她是盟里的宝贝,她所有的 举动都会影响到他们的游戏生活。她退一次 盟,燕会花费一整个下午的时间苦苦哀求和劝说她回去。她快乐,大家就会同样的快乐。只有一个长风,只有这孤独忧郁的风,他始终不受她的影响,始终在忧郁的天空,久久盘旋,不想出去。

她想知道长风曾经的故事,她要改变长风 忧郁的性格,她希望他能快乐,这是个游戏,游 戏就要快乐的去玩。

她每天都和燕练级,这样可以接触到长风。 她在队伍里笑,她在队伍里哭,她用所有的努力 企图改变长风。没想到在这个过程中,她和长 风,都被对方所改变。她时常会猜想,为什么长 风不象燕那样直白呢。直至有一天,长风邀请她 到撒人村比,在皎洁的月色映照下,在是星如钻 石般闪烁的夜色里,听着猎人村庄悠扬的音乐, 他们并排坐在吊桥上,他终于说出了深埋心中 的伤痛。

长风在别的游戏里, 曾经因为喜欢上自己 最好兄弟的女友,而背负了沉重的负担。

"我失眠,嘴唇起了很大的白色水泡。我鼓起勇气向她表白,结果遭到她的拒绝。我的好朋友知道了这件事不再理我,骂我是卑鄙的小人,也因此和她大吵一架,分了手。她就站在猎人村庄的悬崖边上,说了很多句我很你后,当著我的面跳了于去。她决心不玩了,让这个角色自杀。我离开了你心的台服,听说我的朋友也离开了那里……"

她很久没有这么专心地听一个人倾诉。长 风一直因为过往的经历而活在深深的自责中, 他把自己封闭起来,决心不再在游戏里表属任 何情感。

"长风,我其实最希望的就是看到你快乐起来。答应我。"

約

"好,我会为你而快乐。"他说。

然而他们的 定却終究没能兑 现。高开無監的那个 晚上,她跑去质间接人两可 的答复。更不会撤送,所以 他无法抵赖和蹇子的 约定——但是后来, 我却是后有责任 他无法是我和蹇子的 约定——但是后来, 我却是庄的那个以应,而图 如约此作。"他军抽的解释,让她 思绪混乱。

"长风,虽然燕一直那样粗 暴的对你,但我知道,其实他一 直当你是朋友,他只是不习惯 被别人安排好的快乐,他是自 由惯了的人。"

"鸢,那你呢?你加我们 么?"

" …… 我不能。"

欧瑞的大教堂外的



天空忽然黑了下来,这个夜晚天上没有明月。我 的聊天频道里,满是一串串粉红色的文字,这是 一个叫商的女孩的倾诉。我故意隐藏了她真实 的名字,尽管我曾经答应过她,要为她写个故 事,但是我希望,那是一段甜美幸福的爱情故 事,她的世界里不应该有惆怅。

"女巫,很久以后,我回头细想,才发现当时在冥界稀薄的雾气中,竟然是三个人在一起时的色彩最鲜亮,很多故事的存在并无意义,在漫长的游戏生活里, 铁忽而过的除了时间之外,还有水不会再重复的有关快乐和约定的感受。我最终拒绝了长风,加入麦子盟的邀请,因为我觉得即便这么做了,那些曹经的快乐也不会再有,与其大家都不快乐,不如我一个人承受这样的结局。"

结侧是二侧骨五色三月,侧全高边的巧容, 两个人的好定,侧面更容的缓慢开出阴危门 随花。

三月间,然间内多多的加多间域。

与鸢道别后,我找到了长风,这个沉默而内 敛的男人告诉了我这个故事的结局。

三月初,麦子听说燕葵解散血腥,又找燕谈 了一次,可惜没有任何改变,燕对麦子说:"是你 的迟早会属于你,而不属于你的,想拿走的话, 就用男人的方式解决。另外,请转告鸢,我很勇 散,"

战斗只进行了20分钟,明显处于劣势的燕型一般涂地。长风知道,兼是想和他做个了断,但是他的终没有忍心出手,而是眼看着燕在围攻中一次次的冲向他,年途倒下,再冲再倒下,一点

长风重新练了个 ID, 我在临走前看到 了那个角色,名字叫涯。

我感叹于生命用这样的方式向我展示了如此奇妙的巧合。无论在哪里,无论时空如何地变换,始终有剪不断的感情,象风一样长久地盘旋在这些有情人的身边。谁是谁别情铭心的爱,谁是谁水在心头的恨,谁是谁的挚爱,谁是谁的伤,谁为谁泪落成离,谁又为谁烧伤成灰……故事发生在哪里,又终止在哪里,没人能猜到。

然而到最后,无论是长风还是鸢都未曾告 诉我,那曾经的约定是否仍然停在猜人村的吊 桥上,放真的等待着,就象精灵谷里的浮草,就 参细语平原里的芦花,等待着春天,能开出一朵 又一朵伶仃继曳的花。





斯大帝》遵循欧夫 RPG 的特点,有着冗赘的角色系统和战斗系统,原业和 战斗的技能种类繁多,给玩家以培养和威长的乐趣 角色可拥有的技能有

电脑:访问安全系统的电脑终端,修改、解除、下截资料等

爆破;解除、放置地击,用地击可以打开某些大门或箱子,不会损伤队员和物品。 着行:可以隐形行动,低级需使用特殊装备,高级随时都可潜行,用来排雷或窃听。 感到:发现刺客和她酱的能力,还可触发队员对话,增加交谈选项

说服:降低敌人的意志,也可在任务或交易中杀价。

堆修:修复电脑或机器人等的能力

并锁,打开封闭的门或箱子而不会损伤物品

在游戏中每个任务基本分为光明和黑暗两种解答方式,少数的还可中立,主角 的态度 语气、思维方式都会导致不同的后果。并且主角的所作所为、会对队员产生 影响, 变动他的属性。

重要提小

① 使用地图终端可快速传送。

②经常存档,当抵达 座星球存档后不要覆盖此记录

3 不要随意摧毁物件或主动系掉无敌意的守卫、一日树敌会被对方追杀到底。 徒然增加游戏的难度

爱故事中主角乘坐飞船抵达不同的星球而引发事件,大部分星球的访问顺序是 任意的,但建议按照攻略的顺序来进行

游戏开始设定主角的性别、职业、分配属性点数(力量、灵敏、体质、智慧和魅力 等)并学习技能(黑客、破坏、说服和潜行等),也可以自动分配(Quick Character),之 后选择样貌并设定姓名开始冒险

### 

这是教学章节,玩过前作的玩家可选择跳过 本章目的是修复飞船,控制机器人 F3-M4进入警卫室,从塑料桶里拿到电脑芯片(Spike),用电脑打开走廊大门 到大 厅往右有锁住的箱子,破坏它拿到两块芯片,用它们操作正中平台的电脑进入系统, 打开外部车间大门。在大厅地上找到 Kreia 的尸体,从她身上搜到钥匙

打开正中的安全门往右转开门进入医疗室, 集面床上躺着的是主角, 从储物桶 里拿药包, 与主角对话并使用药包 离开队将室右转是道密封门, 回到大厅往左转 开门进入货舱,在储物桶和柜子里拿手枪和零件,与附近另一只机器人(3C-FD)谈 活并用零件移复它,它会加入队伍。同到收疗室外的走廊,乘电梯到飞船的顶部 往右舷的舱口和闪电花处拿到几个零件,然后上斜坡到左舷看到两个地前,1

前拿到它 乘电梯间飞船内部,将队员切换到中独模式(Solo mode),控制切换到 3C,让它站到内部车间大门前(Inner Garage Joor),切换到和了3操作大厅电脑,分 别选择"Close Outer Garage door"; "Open Inner Garage door", 再切换 3C 进入里 面的大门 车间里破败不堪,使用有墙边的工作台可制造或修理道具,这时先制造 -个修理工具(Repair Kar.,如果没有足够的材料,可将身上的任何道具拆毁,使用 修理 L 具将 3C 支 T3 的损伤修复

回到外面的走廊,走到重往引擎空的大门前(Engine Room door...扔下地雷迅 速跑开, 炸开大门进入引擎室, 修理超九速推进器(Hyperdrive), 然后问到座舱观察 星系图,点击飞船附近的星球(Peragus)结束序章

#### 1:PERAGUS

### 祖理中心

主角酸来在病房里,往前到走哪有两道门,进左侧医疗室用电脑打开太平间 (Morgue 和储物率(Storroom,的两道门,进储藏室从辅里拿约包和化学药剂,房间的工 作台可用化学药剂来制造药包。进入太平间,从"体"象离子火炬(Plasma Torch,这时 老女人 Kreux 爬下木 与主角引诱, 最后

两句话的选择决定光暗声数的获得

这时 Kreta 打坐冥想, 后面的行 功中主角会与她进行精神沟通。回 到走廊看到一道毁坏的门 将属于火炬装备到手 上,用力将大门打 进屋搜索尸体 拿到刀装备它,推开 左边的门看到两只机器



斗、沿走廊系过去。左边有 道应急舱门(Emergency Hatch)进不去。走前面的门进入警 卫室,操作安全电脑选择"Administration console maintenance"会触发动间 穿过下 **蓬门摧毁 3 只机器人到管理大厅** 先消灭守卫大厅的机器人,操作电脑开启警卫室的 开关,大门上的能量屏障解除,进入警卫室与里面的 Atton Rand 对话,以信任的语气 得到光明点数,如果协迫则得到黑暗点数。对话结束后可使用电脑的通讯系统,与25 長排欄的 T3 消活, 然后控制 T3 行动, 它的任务县从另一侧打开秘道应急舱门

将武器装备上,房间里有3道门,打开西边的门杀机器人,必要时扔离子手雷 (Inn Grenade) 轰杀, 沿斜坡跑到底部进入燃料库(Fuel Depot, 本关燃料库是座迷宫. 有多个人口),从报废的机器人和尸体上拿到离子枪(Ion Striker)

返回坡道看到几只机器人增加护盾防御,装备离子枪杀掉它们。回到上面房间拾 起地容,用它炸开量初房间来侧的密封门,里面是停工的机器人 3C-FD。进入起始房 间南边的门、修理平台上的电脑。用它检查应急系统的状态。开启通往燃料库的另一道 大门,在退出系统前检查---下机库日志。离开电脑由旁边的走海杀出去,左侧有道紫色 屠歐,利用附近的燃料控制终端进入应急系统图表,打开管理大厅附近的应急舱门

控制切换到字角。与 Atton 对话后腕人应急舱门。在途中会不断收到 Atton 的通 讯。在走廊的桶里拿到矿工服,前面的圆厅有三条盆路,正中是黄色油泵 往右边走廊 拿到她雷, 正前方走廊找到零件, 左侧走廊的机器人可修复, 协助主角战斗。 杀掉山洞 里的机器人,找到购具尸体拿护盾,装备护盾往右穿过弥漫毒气的山洞,解除油泵附近 的地當,往前进入有四道防护盾保护油泵的大厅,这里是燃料供给装置,杀掉机器人后 到中央平台操作电脑,用它解除所有的防护屏障,然后消灭各个油泵旁的机器人。最南 方的油泵后有两条递道可走,右侧的是死路,走左侧的路会遇到成群的机器人,到尽头 DATE OF REAL PROPERTY.

在房间找到维修员的尸体,与FIK-50 展开对话,选择帮助矿工或杀掉矿工。会得 到对应的光暗点数 进入走廊对面的屋子,从机器人和塑料桶搜索道具,其中有一只传 感器(Sonic Sensor),同去再次与 HK-50 对话对出现询问密码的选项(Persuade+Sonic Sensor),如果说服技能不够,则要另寻它法

沿走廊穿过去, 右转进人走廊尽头的门, 前方是密封的门, 走右侧的门回到管理大 厅,跑回到有安全电脑的房间、选择电脑中的"Some Sensor"选项得到声音代码。返回医 疗室查阅电脑里的医生日志及病人信息,按原路返回燃料库区域,使用维护站电脑查 询系统 ID 签名(Check the System ID).然后用传感器查阅这个 ID 的日志,最后摧毁 电脑打开密封门。穿过两道门从供柜里拿到太空服,穿过空气舱来到行星表面。

#### 77 87





沿入桥,直走,管道里喷射的气体 可用身上的防护盾防御,到上层通道看 到管理大厅里的 Atton, 向他讲述计划 后触发动画、一艘西斯的飞船抵达行 星, 舱里有一名样貌丑陋的家伙(Darth Sion),他是游戏的 1号 BOSS

人宿舍区系儿只机器人, 左边的 门用地窗炸开,拿完道具走右边的门,沿 走廊穿过去遇到成群会冻结攻击的机器 人、用离子手管对付它们。用电脑打开左 侧宿舍的大门,屋子里的两条垂道都连有 片宿舍区,先进右边的宿舍区现地1有 毒气、快速搜索各个房间的尸体和箱子。 找到长官的日志。然后进左边的宿舍搜索 遭具,将长喜日志的芯片插入电脑终端, 查阅日志后破译到密码(3, 17, 13, 5, 7)。 离开宿舍区 沿走廊进入东南的房间,从 尸体和教生包里找到防毒血具,搜索 Coorta 的尸体找到数据卡,在终端输入密 码发现被人改掉了, 观看 Coorta 的日志 看到他死去的原因,得到修改的密码(7,

#### 11.083

出门与 Kreia 展开对话她会加入队

任, 她有说服技能, 并能使全队的经验 增加,行动前给她装备武器和防具。往 管理大厅跑去, 幼霞显示身后有西斯刺 客尾随,跑到管理大厅 Atton 会加入队 值、他会隐蔽攻击。接下来与HK-50 展开战斗,打败它后走西南的走廊进入

#### PER SE

进人飞船与 Atton 和 Krena 交谈 之后要面对人类敌人,建议切换到肉博 武器 进入右边的驾驶舱,用电脑变更 航向(Reroute the navicomputer),然后 穿过房间会遇到西斯顿客,杀掉他们后 穿过有侧的门、沿走廊跑到尽头的出 11.发现逃离前 《隆使用

谌回到入口处的走廊,用武器打开 介侧的门桑过去,进入船尾的会议室 条走廊进入寝室区,其中一间屋子是主 角的寝室,拿到他的数据卡。沿走廊找 钢灰疗容, 将半角的教根卡桶入电脑, 得知費在船上被麻醉过,穿过医疗室沿 EMPRINE TO VARIOUS RICH

#### 100

在开始与 Atton 对话,往前会再次 见到 Darth Ston, Kreta 跑过去抵挡他, 主角则往前进人储物间, 操作电脑打开维护 室的门。沿弯曲的通道和天桥跑过去,用左边电脑启动离子引擎程序。继续走与 Arron 对话, 这时触发 Kreia 和 Sion 对决的面面

#### **国印度 - 67**

沿通道前行与 T3 读话, 等他归队后进入供给车间战斗, 搜索地上的容器拿到 重要道具-25 号机库动力部件"Hangar 25 Control Conduit"。晚上通道用电脑解除 掉能够屏障,由天桥跑到上面杀机器人,由通道尽头的门返回到机库区域,操作机库 电脑将动力机库动力部件装到电脑上, 打开通往 25 号机库的门

由打开的门进去、沿弯曲的走廊走、解决沿途的地雷和机器人、在东部找到净化 系统的控制台,用电脑关闭净化系统并打开通道净化室的门。如果直接摧毁电脑的 话, 主角一行会中毒。进入净化室的山洞跑过去来到机库

#### 2:THE GOOD HAWH



**登上飞船后会遭到西斯部队的包围。** 议时控制激光枪塔射杀他们,如果有敌人 攻人飞船则队员去清理。将所有敌人杀掠 后看到 Kreia 逃到船上。在遭遇星群时与 Arton 的对话选择不同回答影响光暗点

在逃离星群的攻击后与 Kreia 对话, 她会到寝室休息,然后与 Atton 交谈,主角 往右舷的寝室找 Kreiz 谈话, 有多处选择

会影响光暗隔性。回去再找 Atton 谈话,对话中主角不相信 Kreia 是杰迪武士,在大 厅打开安全门找到 HK47, 量后点击星系图选择 Telos 星球

## 

路蒸到星球的住宅区后,警察部队首领 Green 出现,将主角·行羁押起来,一个白衣 白发的女人偷偷进入主角的飞船。不久一名 杀手进入牢房,将他解决后,Grenn率队冲了 进来,主角被送往一间豪华的牢房

在冥想和睡觉的时候接到电话。有各路 人马到访.分别是 lihonars(光明)和 Carrica(黑 暗)社团的人、先答应他们的请求。在 Kreix 和 Amon 对话后, Green 进来将众人释放



在这里的住宅区存在着两人社团势力

#### 住宅区东部

在房间里与 Kreta 讨论有关 光剑和杰迪的问题,得知有关她的背景 故事。然后到住宅区转转,到房间 A2 找 到箱子,拿东西后会被主人发现,离开 的话没事,如果选择战斗会影响队员的 属性。在房间 B2 里是商人 Opo Chano, 现在不用买东西。回到街道乘电梯前往 娱乐区(Entertainment Module 081)

#### DEM:

左转沿斜坡下去,右边第一个房间 是商店、继续前走遇到两名佣兵在为难 Sullustan,这里可选对帮助或杀掉他。沿走 廊前行左转,沿斜坡上去来到警察局(TSF offices),与接待的机器人谈话,得知主角 的飞船和 T3 已经离开了,到它对面的房 同拿回主角的装备,接下来要去完成 Ithorians(光明)或 Czedca(黑暗)的任务。

#### Ithorians 的任务

如果选择光明一方进行以下的任 务。Ithorians 位于住宅区西部(Residential 082 West Module), 进入他们的大厅往 右侧房间找 Chodo Habat, 得知自从 Caerka 社团到这里便扰乱了秩序。治安变 得根糖,他们定购了一只机器人,需要主 **电影上 18 副队员张龙公司第5条的** 码头,经由娱乐区的穿被机抵达那里。







往前与门前的 Ithorian 对话,进去用电脑打开舱门。在 2 号机库里遇到一群 佣兵, 杀掉他们后从里面的守卫手里拿到一把枪, 然后将机器人带回 Ithorian 的 基地得到奖品。第二桩任务是前去拜访 Slusk, 不过他探居简出不轻易见人, 先到 娱乐区的酒吧(Cantina)找吧台旁的 Luxa 預约,答应帮她摆脱掉老板 Slusk。回到 住宅区找到贸易公司(Bumani Exchange Corp),向守卫报出 Luxa 的名字,他会 打开门放行。进去与前台的接待员说话,选择说版(Persuade)她会打开铁门。接下 来触发战斗,杀掉三个家伙后进入里间找到 Slusk,他不由分说指挥手下冲过来。 自己转身离开。杀掉打手穿过下一道门,与里面的守卫(Gamorrean Boss)谈话,解 决出现的两只机器人、进入办公室与 Slusk 和 Luxa 读话, 让 Slusk 远离这里, 这时 Luxa 会率手下朝主角攻击,系掉嫩后利用屋里的电脑解除囚室里的防御.释放被 关押的一名囚犯。

回到 Ithonan 基地与 Chodo Habat 谈话得到报酬,包括光剑组件中的电池部 分。然后接到第三桩任务,前去调察 Czerka 社团的违法证据,设法人侵 Czerka 社团 主机的数据库。先赶往娱乐区的酒吧,在舞台前找到 Corrun Falt,向他打听 Lorso 和 Czerka 的情况,并说服他或者支付 1000 块钱,他要主角得到机器人 B-4D4 来人侵 主机。回到住宅区到房间 B2 找商人 Odo Chano,他不愿意出让他的信任证明,这时 要替他解决债务问题, 回去找 Chodo Habat 索要 2500 块交给他。拿到通行证前往 Czerka 社团总部, 与里面的 B-4D4 谈话并拿出通行证给它看, 将机器人带回 lthonan 社团并进行了程序修改,这样它便会接受主角的控制。

操纵机器人返回 Czerka 总部,与里端柜台的 Lorso 对话后进人机房。向守卫的 机器人撒谎骗开它,它出去将守卫干掉跑开。操作主机下载数据并抹除有关 B-4D4 的记录,然后回到 Ithonan 总部与 Chodo 该话完成任务。

据 Chodo 所育、Czerka 社团的工程师 Bao-Dur 可帮主角找回失去的飞船,它 曾在 Czerka 社团的军事基地出现过。回到住宅区遇到求助的 Moza, 得知一群佣兵

袭击了 [thorian 总部,返回去清理掉三个房间 所有的佣兵,如果向 Chodo 索要报酬会增加 累暗点数。然后返问娱乐区乘穿梭机前往码 头,在2号机库乘穿梭机前往星球表面的军 事基地。

#### Czerte GHK

如选择黑暗一方进行以下 任务,进入 Czerka 总部与机器 人对话,经过大厅到柜台处见 Lorso, 从她手上拿到通行证, 受托前往码头的 2 号机库抢 夺帆器人,使用说服技能可 索要到 300 块。经由娱乐区乘穿梭机前往码头,对 2 号机库前的守卫出示通行证,进 人机库遇到一群暴徒,杀掉他们后与守卫的 Ithorian 谈话,从他手上拿到一把枪,然 后与机器人交谈、说服它前往 Czerka 总部。Lorso 派商人 Opo Chano 修理机器人, 如果主角具有修复技能,可以藉此赚点小钱。

......

第二桩任务是前往贸易公司剩杀老板 Slusk, 先往娱乐区的酒吧找粉红皮肤的 女子 Luxa, 她希望主角能找到一把枪。接下来要单独行动, 将队员从队伍中移除。或 者选取单独模式,然后前往西区的医所(Medical Facility),使用通信终端接听电话。 那人让主角前去房间 B3,这时前往东区找到房间 B3,进去等两名佣兵出现,杀掉他 们拾到一件武器,然后回到酒吧与 Luxa 交谈。接下来要向商人 Opo Chano 讨债,他 在住宅区的房间 B2, 在找到他后可答应帮他支付钱币,或者杀掉他。返回酒吧与 Luxa 谈话、骗她说商人已经逃跑,这时她要求主角帮她杀掉老板 Shusk。回到住宅东 区找到贸易公司,与守卫谈话后进去,里面的接待员会阻止主角进入,杀掉几个守卫 到另一房间与一群打手战斗,然后找到 Luxa 的同党谈话,杀掉两只机器人进去和 Slusk 和 Luxa 谈话,将两人全部杀掉后完成任务。

回到 Czerka 总部发现有佣兵攻击这里,将敌人全部解决掉后找 Lorso 紫要报 欄、为了答谢主角的帮助、他同意使用 Czerka 的穿梭机前往星球表面的军事基地: 一行人经由娱乐区前往码头,在3号机库前与机器人谈话、得到光剑组件,进入机库 乘穿梭机离开。

穿梭机被枪塔射毁坠落,主角一行醒来后与工程师 Bao-Dur 谈话,按照他的计 划前往老军事基地寻找离开屋球的方法。队伍中只能有三名队员,在 Bao-Dur 加入 后, Atton 和 Kreia 只能任选其一行动。Bao-Dur 具有破坏能量屏障的技能(Shield Breaker),加人后先给他升级并学习技能,给他装备远程武器。

在坠毁的穿梭机附近有一圈地雷、解除它们在中央找以隐藏的装备,沿山谷往地 图的东部行进,涂中会遇到佣兵的袭击,往东北到海岸还有一伙佣兵,可选择避开他 们,只绕过去消灭怪物即可。在东方的山谷人口有大量地信,里端的枪塔扔手雷消灭。 穿过山谷是一片建筑,在这里仍要与一群雇佣兵战斗,将他们全部杀光后登上中央的 關台、派 Bao-Dur 操作电脑终端搜寻飞船的位置。他并没有找到飞船,但在一处军事 基地找到一艘穿梭机。腹下围台在附近找到一个隧道人口、由此进入基地内部。



将队员尽量装备远程武器。同时 小心地上的毒气井,不要让队员触发, 遇到能量屏障派 Bao-Dur 上前解除 第二间屋子有大量的枪塔、派 Bao--Dur 跑到中央用电脑解除攻击状态。维 续往前穿越几道能景屏障、沿途的走 寒有大量的机器人和检塔, 在地上的 一个包里找到 ID 卡。进人西部的机库 找到穿梭机、下面要利用密码来打开 机库的大门

进入南面的走廊、深 Bao-Dur 解 除左边的能量屏障,进屋用电脑解除毒 气装置,然后打开另外两道门的锁,右 侧的控制室还不能用,先要启动蓦地的 反应堆才行。铅走廊继续走遇到 -名 Czerka 佣兵,可选择带他逃出基地或直

接杀掉他,在南部收费站附近的走廊会遇到机器人,先派队员用电脑将屋子里的机 器人摧毁,再清理走廊上的敌人。

穿过东部走廊的两道能量屏障,用门口的电脑启动反应堆,这时附近的枪塔和 机器人会被启动,消灭它们后按原路回到收费站,那里的大门这时打开,到里间的箱 子里拿到数据卡,它是进入穿梭机的密码

返回机库旁的控制室、用电脑打开机库的大门。这时要与穿梭机旁的巨型装甲 战斗,消灭它后跳上穿梭机飞往星球的秘密基地。

在飞行中被敌人的飞弹击中,队员坠落到一片雪原上。Bao-Dur 昏迷不醒,主 角率 Atton 和 Kreia 与机器人 HK-50 展开战斗,将他们打败后往前面的雪丘找到一 道暗门。

进门后被白衣白发的女子 Atras 解除武装(反抗的话得黑暗点数)。结果三位同 伴被关人牢房,主角与 Atris 展开对话、根据主角的黑暗属性对话内容有所不同,不 管哪条路线都会了解自己的身世,她手上拿着的是自己的光剑。

在 Atris 离去后与侍女交谈、然后往西边的通道走找到牢房、进去与队友对话后 全部归队、接着到各个房间搜索道具,在西部的房间找到 T3.它会自行返回到飞船 上去。穿出这个房间沿斜坡跑下去到机库,乘飞船离开这里。

### 4:THE EBON HAWH

周凱、秦船与T3 对话。得知它輸輸 下載了秘密学院的資料。有一份失踪杰 過數官的各學、以后可接图套讓找到檢 们 对話后会有一名侍女(Handmaden) 出現在と船(主角为男性的话。如果是 女性別不会出現)。她会加人队伍。



根据于纳的表现它有允明或编辑部特征

## 到 Gerevick 孝領的强盗、他想抢劫主角一行的財物、杀掉他们后返回水晶洞穴 舞時的強击

件升级光氢的部件增强威力

进入洞里走左边的岔路找到一群拥兵。旁边是被抓的 Vrook 教官。将这群佣员 打败后教育走出牢笼。对话后他会跑开 在离开洞穴前破漏主角立场调查队员,如果 走光明路线将 Kreu 带到队中, 如果走黑暗路线将 Handmaiden 带到队中

要清理附近的怪物, 他会自行逃出, 然后找他花 1300 块可购买光剑组件的调焦透镜和

在东部的走廊上徘徊着大量的怪物,先往北方走廊的房间找到一群机器人,自

水晶。这时四种光剑组件找齐了,随时可找 Bao-Dur 来组装光剑,然后找工作台用。

它们前往走廊巡逻,它们会解决掉走廊的怪物;也可跑到东部走廊进右侧房间,用

脑使电路过载(设定 30 秒后跑开)炸死成群怪物。在走廊左侧大厅里找到一名教徒

(Disciple),如果主角是女性的话他会加入队伍,并能转职为杰迪武士。在大厅里找

- 具尸体, 身上有光釣的伤口, 得知 Vrook 被 Azkul 抓获 沿走縮到东南房间, 解除地 雷操作电脑使电路过载, 跑升后发生爆炸, 进入储藏室收集大量的道具 同到出口进

的人员有 Suulru(建筑物内)、Dillan(建



筑物外)。Jorrant 普地里)、Akkere(建筑物外);在建筑物外由两侧的通道土埋置地 雷,直到系统提示足够。

安排妥当回到大厅与 Zherron 对话,确定已完成战前布界,他会召集部队展开战斗,结果 Azkul 率镇部队攻入建筑物

光明路线下、战役之后侧兵头子 Azkul 和主角展环对话。不同态度会触发不同 的后果、他会会放着理处。或向主角行動。或主角与之制次。这时要迅速安排队员出 战 在将侧兵部队消火兵。在大厅与管理员对话,然后 Vrook 会赚送给主角一把光 剑、春度用毛袋香港通教育的话,他会到废墟大厅近合。

墨暗路线下,将与杰迪教官 Vrook 战斗,战斗中可跑到雷区引他鲜霜,打掉他 半血时,Krea 会通出他的战斗技巧,将他打死后吸收他的生命能量。战斗结束从 Azkul 手里拿到接限,使用设服技能将接触提升到 12000 块。

## S:CONTOCINE

为她疗伤之后,与之对话得到光剑组件中的发射部分,从此 Visas 加人队伍







学院的走廊里有大群的修生

这个星球的居民对杰迪武士很反 感,如果你已拥有光剑的话不要装备, 否则会遭到排斥

存有穿过。进门在摩里我管理员 Teren Adue、夕点对如他与本地教育。 Vrock 有秘密女住、她客伯这个秘密被 人们知晓的进行进一起问道。目前 Vrock 1 前往不远的遗迹调查。从她于上拿到 往晚城的进行进一起问道。等1 perun 了 每一个得景信息,进入他后的经子问 商人购买水益(标)。它是光到报件之一。 也可到后面的水品制度服。离并建筑往 使物的能行进。途中是一些传统第的 怪物,在他相似东南方找到水品制

#### 水震温穴

在制中看到一名佣兵(Ahmel)走过,走行边的岔路找到他,向他打听不被守卫攻击 的办法,然后决定杀掉他还是放他游走。跑到山洞尽头找到水品,上前采集到几块水品。

是制造光剑的材料、其中一块是与主角 呼应的水晶珍晶、以主角名字来命名、 Kreia 说用它做光剑的话会增强威力。

#### 107.50

离开水晶稠往北走找到朝兵的费 地(Enclave Counyard),在与Deraala 和两 名助于交谈后往两方的废墟走过去,过 桥后会遇到强悍的怪兽(Kath Hounds), 然后往右上全看到四名接触者,高开废 埭,走黑暗路线的话可条掉他们。

在前走绕过喷泉在滚、解除前方的 站市。从库内尺度虫(Langreks)。在左侧 站市。的原则中有只看子针不开。返回到喷泉 走另一条道路,在走廊的在侧线到 道住的门上都卧的线险者 Joran 被困在 里面。如果走廊铺路线可漏他或侧形成 已死掉。他会被怪物吃掉。光明路线则





大厅里鲜酱 具探险者的尸体

#### 6:088 SH80088

#### 122

在与同件对话后,一名丑陋的家伙 (Quello) 跑过来让主角离开他的停机 坪,可杀掉他(黑暗)或者支付他 50 块

进入上廠遭到一群草使围困 名 確民, 生角可替他轉屬。也可納于夯現 在該片区域会遇到很多的確長, 对話局 樣金有多种选择, 影响主角的光晴点 數, 也会影响以及的穷感度, 在对话中的 就在会了鄉到背景信息, 有关则易需要, 情报, 以及此愈富金加入的资系等。

接下来要寻访杰迪教官 Zez Ka En,要完成几个任务提升声望才会有机 会与领导公司首接他面 这里的地图分 为四个区域,目前位置是难民着防点; 北边是码头,连着Jekk Jekk Tarr源 吧。南边是难民不知则是银牙场所。

有所(数人)行 数点,是有 使用量 为产品类似的

# 极限攻略<sub>E-PASS</sub>







要循达卡片(transponder card),接下来 到各处做一下支线任务

在进入章民区后再离开会触发一段动廊、停机坪的Queilo 被 Red E-bpe 组织表击、上角一行返回停机杆 发现这里载 Red Echps 的人占据、将他们杀光后回到飞船内部、逐个房间清净人侵者、或者直接到驾驶舱附近的车间

在 養陆 区 往西 北 方 找到 一 间 Sweep 人的小鸡吧。 看到里面有人解 倒了。 涨 T3 与旁边的 Borna 1 w 打听 到有 关机器 人 驾驶 总车取得 冠军的 事,然后说跟她给主角 (9-T9 密码。 然后进里屋用电脑将机器人攀破。

#### B31

前往码头区域,在住宅区投到 Loora,读属中设服他加、贸易确全,用 以增加确全的钌磨度。与码头中央的 Fass 对话。等标题教复。与标路的电 源、张电勒技能商的队员操作旁边电脑 核复听有灯路的电力、然后进入之号灯 推推作电影, 按 "Suber Zephyr"、 "Atakando"、"Toonu's Profis" 的频序 输入完成,同去找 Eass 父差。

#### **双示**取

前住稅家民的前吧、張州科技能的队员切換到隐形状态。接近两名擊徒偷听淡 孫。韓知 Nogga 和 GO TO 之间的关系。然后前往码头住宅用同时方法窃听尚名暴 捷的标品。得知 Vogga 房间里的猛狲长战劫 houndxi 欄 聯舉計員una yucer 全人職 载后将住女安排在队伍中。刘到两吧向信名的宪逻种果汁。消吧里 如家庄 不家伙 在挑选 舞女。走过去全般发对话。一行人都 五年访 Vogga、结果符女的舞蹈使他似睡过去。走 到爆角将果汁放到原理。那只具怪你吃了全锅下了,打开房间的门边,拿道具

#### 雅民区

的往來民区、遇到較人 Genel、使用 Treat Injury 给他的介(光明)、或者或學檢 自尽特色、繁阳 在抗电平遇到 Naddata。得重而全球架了她的女儿 Autan。各层符念 支持核金》形则,关约到明显中等转数 Autan 并亦符命之的《sajushu或者》或使种 女儿自愿卖身给商金(墨语、在当地有个叫 Odas 的船员。他即托上的转他我 份。 作"这些托码头"我下ava 该话。他同意哪他为婚员。然后两往往市往往被继续领到对话。 帮他们我则船长。 性他里的 Kahranna "并找方法离开这里"跑到码头拜托 Fasa 帮忙。 他间象指数 Kahranna 离开

#### Jekk'Jekk Tarr 温肥

在完成一定支线任务后会触发 Atton 的材料, 接受邀请的去 Jekk Jekk Tarr 范 吧见 Vequas, 新吧位于码头的东北角附近, 途中公受到 Mira(先明,或 Hardsart 黑 海)的讯点。接着控制 Atton 对付。对字生机林、取胜后他会问到飞船与队及会会 主角这对被 Mira(或 Hanharr) 打昏, 控制着他穿上太空板,穿过几座大厅的去见 Visgus,

上角標來官任例其代它区、前村 Jekt Jekt Tar 的金钟会学习相島本,进去一套 縣承在尽头的大厅找到。秦还官通道,一直整着右边上便可找到出口,这时会触发 司商。控制Mra 和 Hanhart 在人厅提开来,引她往地雷于踩,再她他行 Voquux会 释放 群條傳(Kah Hounds)改击,杀无它们后到属里尸体找进下,用它打开人门, 往去到端末的找到 茶餐急通道离开 接着控制上角前往大厅与 Voquus 对话,动首 之后—和被俘

控制 T3-M4 能去背數主角,先与仓库里的两只机器人谈话,将电脑前的机器 人獎捷,另一只会过來打开大门,第二語1世都經,选择的城市是 4-2-5.进程了象 到雷达卡片。同刻原來仓库战斗,从HK 的镀铁代刊HK 组件的配盘,离开仓库与 Mua 等人会合,然后选择两系队员前任 Goto 的巡洋服

#### 磁洋器

在开始将走廊里的机器人引出来系掉,恰到蓝卡后推作电脑,上载程序指令井 景角程序,然后到东边的沙向权,只环境的机器人,家到地址的翻破卡。运回电锅解 除枪将程序,往正中的大厅敦出上角,使用大厅的电脑码刺电部分配程序避准,往 南房间找环境的机器人,拿身墙发程序,最后往两方的中央大厅进攻,道上布满地 雷,在这里找到雷区磁卡,往前用电脑将地雷解除。

AND ADDRESS OF THE OWNER, THE OWN

条到海方的控制大厅,使用电池分配盘卡访问电脑,将电离美国后按原路返回 飞船,途中会遇到都对李生组级和机器人。秦、昭离开后,早后的运灌散发生爆炸。 在飞船中 G--TO 出现对加入队伍,接下来场景转到两头住宅区。其前向九遍教官 Ccz Ka EII 交域并学习技能。然后这回飞船修复 HK 47(按攻略路线打的话已收集东所有部件),消往下一定球

#### 

#### Dxun 丛麓屋屋

在关往 Onderon 屋球的途中遭到數 队的奏走,长船被玛蹄落到附近的Deen 国球工、上角 行前往不远处的村1 报索。 Atton 簡在失點 1 章宇 由 H 前的山谷住街 走,在一边路口看到 贝野兽在槽平,往后 走板到, Atton 的信息,有紧金插大路落在 附近,订象是来摸了上角的。跑到地图的此 城看到一艘坠毁的长船、系掉,名贯金插 人往前进入丛林地写



取耕建自有財性有效方

由逐宵开始的路往北行进、遇到Tobin 1 校、主角被将往 Mandalonan 容地见育 值、接到引爆对局的或域并多。除此之外。还有多个外价能证明自己的能力。对药理 腐的绝点化于从林的商北方。每开管地。 负在石林找到它、办理市进入建筑、在机器 人的队队 导 1 找到数据 1。用它可控制所有自动格队、他可谓企业全部系统

与练习场的教育 Xarga 读话, 带他寻找建筑的依察员 Kumus, 越回丛林建馆往 东北角正在山坡看到他, 特他杀掉剔近的植物数下他(光明); 或者用地下的华约装 實粹他杀掉(崇晴)

与技術 Zuka 或语则电线发生断路。帮助他修好线路、然后到北边的控制室操 有电脑够好通感勘模器。相信 全换器 (Phase Palse Converter)的零件。它们散落在丛 林建宫里、杀怪物将它们收集齐、四共电交给技师完成任务

在营地人口附近找红电的卫队长,各局帮他消火巨势 Zakkeg,进入从林往地图 的 直往右转(地图两北 ,系掉巨商拿到每年,回来交给从长完成任务

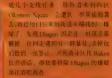
在完成。定的支线任务师、同告地见 Mandaloran 首領使可乘穿梭机前往 Onderon 星球、在临走前还要清理袭击的西斯部队、杀光他们后新队员 Mandalore 加 人 金融所有以外企能所名字

#### 異以

在 Onderum 的 Izz 城雙子找杰迪教育 Kasar, 城市甲存在着 Queen Taba (光明) and General Vakbo 類婚兩人材的第二次已经保持年)。 Mandalore 认识。 名目 Diagram Cinera 的线生。或许能格的上角。 解為兩子模性。从港口管理。那里拿只多过一颗亚名至鼻的。 他的對价金速率放棄股份上角。将答击按任何興命都参刊以西度。市在会位集团点数

#### 蘇地区

生上全周到购买举订的人 争辩政治立场的人 乞丐和候选人等,与他们交谈完







经过 强势力。成功地将逐年6 铸键元素

在海水均通程到源便。在舞台旁 稅上而不該佔。「鄰 Diagon 港人的時 稅。再到時能的觀形來与我 Nakoo 谈 话。询目 Panar 向长行用报的均容 离 均衡元學 人 图注测量信息说 Nakoo 和 Panar 前回有美视器人的特徵、商 海衛 一 新來也提及人 IB 8D 购买客 使,然后回游馆我 长时的 或语。他通过 概器人的。也这体看到,配重人场的景 象 傳次我 Nakoo 或语。他认为这是案 餐信、结果 Diagon 就太那新去处, Ruken 长党 活果 Dhagon 就太那新公

Dhagon 说他的磁碟被 Bakkel 抢 走了, 于是來到酒馆找 Bakkel 谈话,将 她和手下系掉拾到磁碟和签证,回去将磁碟交给 Dhagon,主角 - 行被带往酒馆与杰 迪教官 Kavar 会画, 谈话时 Tobin 上校率队闯进来, Kavar 答应以后见面再谈, 主角 一行按原路系回码头离开这里。

#### Dawn Mallan

回到营地后与 Kelborn 谈话, 他答应等 Onderon 的骚乱平定后再通知主角一行 返回。到营地门口我向导谈话,跟着他返回丛林地带的飞船附近。

#### 8:HORRIBER

这座星球是山脉地带、将寻访到 最后的杰迪教官 Vash。离开飞船在黑 暗主山谷看到几具腐尸。往前走会听 到 Kreia 的警告,接着与徘徊的灵兽战 斗,往前进入 Shyrack 洞窑

#### Bhyrack 洞窩:神籬豐皇

在漏中有多种致命的猛兽, 这里 是升级的好地方,搜索容器和尸体发 现道具, 在东部的桥梁处会遇到西斯 刺客,杀掉他们往东北角走发现神秘 基室的人口、如果主角等级足够并且 光暗点数足够高才可进入。在蓝室里 听 Malak 给西斯学员们上课, 不论如何 回答都会触发战斗,只要打败 Malak 这 些人都会消失。走正中的路进入飞兽 龍穴, 将怪物系光后继续前行, 遇到 Mandalorian 请求帮助,可答应(光明)





至此、十名队员招募齐了

或者自己行动(黑暗)。解决掉西斯部队后往前会遇到 Kreia. 她和 Atton 等人心存芥 蒂、谈话的选择要中立,然后是与伙伴的战斗、继续前行遇到 Revan. 打败她后结束 测试,从石棺里拿到宝物,由壁室离开这里

进入学院清理怪物,前往西南房间从箱子里找到一份说明书,然后到隔壁房间 用电脑建创新 ID.输入 ID: 3401726-B853S5O0X001,开启北方图书馆的大门,然后 前往图书馆从地上拾到数据卡.用地雷打开箱子拿到炸药(Thomum Charges),然后 查阅一下图书馆的电脑。返回西南房间用电脑进行笔试、答案为 1: Freedon Nadd: 2:Twenty:3:Gizka:4:"Lalways lie":5: Passion-strength-power-victory。通过测试 后用电脑开启东南方的训练大厅。

前往训练大厅使用电脑进行二级测试,杀掉出现的猛兽后操作电脑得知未能通 过测试,禁闭室的门被打开。在禁闭室的笼里找到 Lonna Vash 的尸体,搜索尸体拿 到数据卡,然后用电脑打开学院的前门。

回到大厅与西斯教官 Darth Sion 和刺客战斗,中途会收到 Kreia 的信息,让大 家赶快逃跑,于是按原路返回飞船离开

#### 9:00ERON

完成所有基础的事件后, 阿飞船收到来自 Kelborn 的消息。返回到 Dxun 的营



地找 Kelborn 谈话、选择组队人物后一 行人到从林深处, Xarga 随队向导。沿山 道走解除地雷, 杀掉赶来的西斯部队, 进人山谷先投枪塔和机器人的发电器。 解除掉自动防御的攻击状态,沿斜坡攻 到北部的平台,进门攻入西斯墓地

在开始两侧的房间有电脑终端,左 边电脑选择 C 打开附近的盒子, 右边电 脑选择 1. multiply, 2: subtract; 3: add: 4: multiply, 同样打开一只盒子。 在地图 中部有道巨门、用任一侧房间的电脑将 它打开。进门看到西斯教官在进行一桩 仪式,对话后将三名教官杀死,从尸体 和石棺内搜取道具,与 Xarga 对话离开。

#### -110

主角一行返回 Onderon 城区的商 业街,与当地武装发生激战(根据主角





的光暗选择,战斗的部队会不同),在 广场的两北角找到出口到天桥。沿 桥杀到广场,跑到圆形屋子里找电影 控制高射炮打下空中的战机。并解除 东北通道的能量屏障 (或让 Bao-De 解除),沿天桥杀上去进入墓宫。

根据主角的立场。女皇或将军 锁上王座大厅的门, 用南北两端通过 的电脑可将它打开。中途还有博物馆 可探访,在末端屋门用电脑输入密码 66;45:39, 进屋拿装备。在另一间! Kavar 在操作电脑,到里间与皇家卫 长谈话。得知安全系统终端在南方流 廊里。回到大厅门口前往北部走廊,走 南方走廊过雷区杀西斯部队、穿过两

间屋子条撑 Vaklu(或 Royalist)将军、然后与电脑前的 Kiph 谈话赶跑他,用电脑开启 所有的安全门,与牢里的长官对话得到密码,再用电脑解除安全防御系统,这时上座

杀掉一只巨兽后进大厅看到激烈的战斗场面,不论主角的立场如何,只要杀掉 Valdu 将军便可结束战斗。分别与杰迪教官 Kavar 和女皇谈话,一行人接着赶往 Dantoome。

#### 100:00

在找到全部杰迪教官后,再次回到 Dantoome、发现杰迪学院被修复,进入大厅 与教官们谈话,走光明路线主角会重新成为杰迪议会的成员,但他会受到教官们的 处罚,这时 Kreia 出现打倒他们 走黑暗路线的话此段剧情不会触发,不论哪条路线 最终都将前往 Telos 星球的秘密学院。主角是男性的话会触发 Handmarden 打倒李 生姐妹的剧情,然后与 Atras 展开战斗。结果被她击败了,主角冲进来将她打跑并写



西斯舰队开始攻击。在开始的房间与 Lt. Grenn 交谈后离开房间,到大厅与Riken 长官谈话接到阻止敌人破坏油站的行 动。由西区到住宅东区、系掉西斯部队前往 娱乐区,路过酒吧杀奔警察局(码头)。

在这里要做的是在码头四个点放置质 子炸弹摧毁它、由起始点往西边走廊绕到 西南房间放一枚炸弹、然后杀奔南部两条

头四个点放置质子炸弹摧毁它 走廊的尽头放置炸弹,放完下颗后发现最 后的炸弹被敌人打掉了,这时要前往地图中部的控制室,操作电脑然后调查屋里的 炸弹,拿到另一枚质子炸弹,最后跑到地图东北角房间放置它,然后跑到地图东端的 门前往舰桥。沿通道往西方杀过去,在末端的房间找到 Darth Nihalous,杀死他按原 路离开。

飞船坠落到一处石谷,主角和队员们失败了。沿顺时针方向转到两方进人另一 片山谷、同样顺时针走杀掉巨兽打开大门,主角由北方的路口离开,这时 Mira 和 Hanharr 会展开一场决斗,可选择杀不杀掉对手。接下来控制 Bao-Dur 的机器人 (Remote)修理影像发生器,要用四艘坠毁舰船里的电脑来启动它,每幅山谷地图各 有两艘,全部启动后会见到 G0-T0····

#### Trayus 字瞭

主角进入建筑物遇到大批的西斯 刺客, 地图分为南北两部, 南边西侧的 出口往新月通道(Trayus Crescent)。东 侧的出口通往试炼场通道(Trayus Proving Ground), 两条路都能通往学 院的北部,主角可任选其一。来到学院 北部解决走廊的敌人,往中央大厅见到 Darth Sion,这里要进行四轮战斗,首先 要在对话时用谈话技巧减弱他的属性 每回合的谈话都有机会降低他的信心。 最后再一举挫败他

杀掉 Darth Sion 进入后面的大厅 在这里要与最后的 BOSS---Kreia 对 决, 她被打败后会要求主角杀掉她,主 角决定放她生路,不想她召出三把光剑 再次进攻,再次打败她后决定她的生 死,从而触发不同的结局……







#### ■任务简报

勇敢的骑士, 古老的王国正在遭受邪恶的黑骑士的攻击, 年迈的国王被毒 杀,王家的城堡被摧毁,战火蔓延到王国的各地。休,年轻的王子,将拿起手中的 剑,为祖国而战!

#### 職工人日志

在本章中,主要目的是消灭正北方 的一处黑暗骑士聚集地,但必须完成几 项先期任务:

首先就是數助被黑騎士攻击的村 庄, 仅仅靠村庄中少量的土兵和奴隶是 不够的,必须由英雄王子--Dario 出 马。王子拥有三项技能,分别是:猎鹰之 银(Eye Of The Falcom,可以放出猎鹰 储寨--片区域)、防护目标 (Protect Units, 使得四周的敌人感到恐惧而散开)



以及猎鹰视线(Palcom Sight,可以锁定鹰眼的视野,同时也不会影响玩家对英雄 的控制)。这些技能都非常平淡、乃至于王子在平时战斗中连一个合格的肉盾都算 不上。此时王子的任务是迅速前往村庄消灭敌人,在村庄中,依靠几名枪兵顶住黑 驗士的攻击,而其他的奴隶就躲的越远越好。消灭敌人后即可开始村庄的建设了。

建设开始,王子先前往西北方的教堂处与神甫对话,获得在此处避难的数位 村民的协助。此时的基地中也相应的展开工作,首先建造学院,然后研究兵役法 (Conscription) 开启建造兵营的先决条件,此后就能在兵营中征募长枪兵和剑 士。由于此章中敌人有一队黑骑士,因此需要征募一队长枪兵来重点"照顾",而 对付其他普通兵种还是依靠剑士好了,虽然剑士对建筑攻击力不高,但在我方没 能开启弓手和骑士研究前、他们就是中坚力量。

在生产的同时,王子也别闲着,去教堂带回奴隶后,前往东南和西南方两处 与此地的村庄首领谈话(注:前往西南方村庄的路上可以遇到一个农夫、帮助他 从教堂背后的墓地找到妻子的戒指后即可获赖一座铁矿),得知前往下一个区域 需要通过地图东北方的关卡。可当王子前往关卡后,却发现关卡守卫被黑骑士掳 走了,需要前往正北方的黑骑士营地营救。在发现此处营地后,黑骑士会不断派

出十兵署扰我方营地,只要带上一队长枪兵,两队剑士和一队弓手(由西南村庄 首领赠送),即可抵挡住攻击并扫平此营地。拆掉哨塔后,释放关卡守卫,打开关 卡, 进入下一章。

补充几点城市建设的心得:由于本章的城镇中心无法升级,因此人口上限为 75,但可以建造多个城镇中心,每增加一个城镇中心即可增加75人口。此外,依 靠奴隶建设经济建筑(如砖容、伐木作坊、矿厂和学院)后,吸引城镇工人进去劳 作才能获得更多的资源和税金收入,仅仅靠奴隶工作效率非常低下。而让这些工 人的工作效率提升,必须提供足够的休息场所和食物供应。也就是说需要建造经 济建筑后在附近建造民居和农场,而且建近越好,减少工人由于往返于场所间损 失的金钱与时间。另外,在兵营中征召带领四名士兵的剑士队长远比征召五名队 长所花费的薪水要低。

#### ■任务简报

通过关卡后,王子和勇敢的王国骑士 Erec 会合于 Ridgewood,不过在此之 前,王子必须顶住黑骑士对本地居民的侵扰。

#### ■上人日志

同样,一开局,王子需要前往营地抵抗正在烧杀抢掠的黑骑士,在路上可以 使用王子的"防护目标"技能驱赶走挡路的敌人,直接前往基地。消灭基地敌人 后、迅速前往西北方占据此处的黏土矿和石头矿、然后让奴隶前往东北方开采铁 矿。迅速招募出一至两队剑士——过一会下方敌人基地会对我方发动冲击 在成

印度四/第一点改造后。看手推备讨预 人的反攻---推毁基地下方和西南方 的敌人基地,并救出被黑骑士绑架的莱 昂纳多长者。不过,也可以先前往石头 矿的西侧,消灭此地少量的守卫,就能 控制此章中唯一的铁矿。在足够铁矿支 持下,抵挡住敌人的数次进攻后再攻击





挡黑骑士攻击的任务。王子带领手下的数队剑士抵挡住黑骑士的攻击后,王国骑 亡 Erec 会带领着数队游侠出现在地图东面。Erec 可以说是游戏中最强的辅助英 雄,他的剑风暴(Maelstrom)可以对图攻之敌造成巨大伤害,而力量光环(Aura Of Strength)能提高周围所有士兵的战斗力。在两位朋友协助东南方的村庄抵挡 住墨骑士的攻击后,大家继续踏上讨伐黑骑士的征程。

在城镇建设方面,本章开启的技能并不多。游戏中,只有研究了学院中相应 的科技才能发展相应的建筑、而此关卡中研究了齿轮原理(Gearwheels)就能升级 许多建筑,比如农场和矿场升级到更高级别,以满足更多的居民需求,加快工人 工作效率。其中特别重要的是可以建设了壁塔,并升级为炮塔,如果在村庄前的 狭窄道路上来上一座炮塔,只需配合少量剑士,就能完美抵挡敌人的进攻,而炮 塔的重要作用也会在以后数章中得到淋漓尽至的体现。此外研究了文学(literacy)能升级城镇中心,有调整税收及建设仓库和数盘等功能。在本关中还可以建 设仓库(Store house)和石匠铺(Storemason's hut)等新的经济建筑,不过它们的 具体效能只能到以后体现了。

## 母后之死

#### ■任务简报

在勇敢的王子奋战的时候,他慈爱的母亲却离开了人世。带着悲痛,他与王国 骑士 Erec 来到了自己敬爱的叔叔 Helias 牧师的领地,希望能够得到叔叔的协助。

#### ■工人日志

本章的首要任务是在西、东、北三处各建立两座炮塔之后,然后供给西北方 骑士首领铁矿资源,并给予东南方的村庄首领 2000 金币,接下来,就可以打开北 方关卡、摧毁其后面的建筑了。只要摧毁了此处的要塞,即可完成本章。

在经济建设方面,笔者建议不要建设过多的经济建筑,初期可以建设两个黏 土矿、然后再建造一个铁矿和两个石头矿并修建新基地 此后就可以计两位英雄

率领四到六队满员的剑士打开关卡,消 灭关卡后涌出的众多敌人,直指敌方基 嫩。而与此同时,在西南方新建造的城 镇中心和铁矿处以及东方炮塔处,需要 靠增设炮塔以及建造民居堵路口的方 式,阻挡敌人的不断骚扰。另外,本关可 以建设铁匠铺(Smithy),能发展出升级 相应科技,给剑士的防御与进攻各提升 一个等级。



#### 第四章 神秘女游侠

#### #任务简报

在帮助叔叔抵挡住黑骑士的攻击,保证了领地安全后。王子的叔父——牧师 Helias 加入队伍。因为黑骑士首领在战斗中逃脱,所以猛迫穷寇是刻不容缓的使命!

#### 悪工人日志

王子与起始点的农夫对话后,得到与北方村庄首领会晤的任务。来到北方, 与首领对话后,得到新任务——探索南方某处游侠聚集地,并摧毁下方敌人的城 继。来到聚集地后,王子第一次见到了游侠美眉——Ari。不过没说上几句话,她 就带着自己的朋友匆匆离去。接下来就是前往敌方城堡了,利用骑士 Erec 的剑 风暴能力消灭了一批敌人,并使用牧师 Helias 的说服能力收降了剩下的敌军后, 王子成功摧毁敌人城堡。

带着敌人的降兵前往西面的聚营地,在这王子再次遇到了 Ari,不过又是话 没有说两句,她就被本地军队当成盗贼带走了。回到村庄,与首领谈话,接下帮助 村庄重建大学的任务。使用开始带来的四位奴隶建立了学院,并成功升级为大学 后,王子将这个消息带给了山谷中睿智的贤者。不过,贤者正在研究的天气控制



1.给西镇带来生机

在本关中不能建设任何建筑、因此 只能依靠"个人英雄主义"的表现了。有 着强力英雄牧师 Helias 的加入、战斗其 实也比较容易。这位牧师拥有两项特技: 说服术(Persuasion,可以将敌人的任何 单位转为己方单位)和祝福术(Blessing,

泛滥,而王子下一步就得想办法修理好

这个倒霉的天气控制器!

提高所有十兵的防御力)。其中说服术可以在自己没有受到攻击的情况下,将所 有单位转化成我方单位,这在RTS中非常罕见。在本章和以后的故事中,他与w 士 Erec 都将是我方的主力队员。

## 第五章

#### ■任み荷葉

王子需要尽一切可能满足贤者的要求修复天气控制器。来制止洪水的泛滥。

## ■工人日志

本章没有初始基地,需要在地募(Site)上自行建造基地,并建造尽可能多的 经济建筑以满足资者的要求,其中 1000 黏土、1000 木头是比较容易收集的,然后 可以与北方的商人交谈、使用 500 个黏土换取 1000 个铁矿,因此需要尽早占据 起始点右方的黏土矿并尽可能多的开采。接下来,贤者需要 1000 个硫磺,由于地 图上没有硫磺资源,因此这个任务只能通过满足商人的要求实现

使用被放出的女游侠 Ari, 从秘密 通道进入西面的营地、贴着营地外沿 走,可以在基地上方发现所需物件,然 后使用隐身技能悄悄离开。与商人对话 后,最后可以得到 2000 硫磺, 順利完成 任务。新出现的女游侠 Ari 的特技是:伪 装(Camouflage,在一段时间内障身)以 及召喚同伴(Call Bandits, 召唤自己的朋 友支援战斗)。



## 第六章 无尽的石头

#### **一**任务箱报

费赖被绑架的商人、为中央地带的商人建造一处市场、开采 10000 石头来完 成未完成的建筑。

#### ■工人日志

本章需要的石头可谓是巨量,而且,在此关卡中,王子终于可以升级城镇中 心将人口上限提升到 125,相应的如教堂、银行、炼金室等新建筑也出现了,并能 训练出杀伤力惊人的重骑兵。本章依靠重骑兵的力量就能横扫全场:首先带领数 队整骑兵前往下方的营地,消火此地聚集的敌人,救出商人后,即可前往中央地



带,帮助此处的商人建造市场。然后与 东面的矿场主对话,帮助他建造了一处 硫磺矿,然后就可以得到此处的三处铁 矿并得到矮人工程师 Pilgrim 的协助, 他拥有如下两项技能:"埋设炸弹" (Plant Bomb, 可以爆破发现被埋没的 矿山)以及召唤大炮(Spring Cannon,召 唤出一门弹药有限的大炮,在被攻击或 者弹药消耗完毕后会消失)。

#### ■任务箱报

王子与英雄 Salim 相会 Folklung 城堡、然后与友军协同消灭左下方的敌人。

#### 職 工人日志

本关开始就几乎可以建造所有的建筑——先别高兴,但随之而来的就是冗长 的战争。新加入的英雄 Salim 拥有的技能为:安置陷阱(Lav Trap,就是设置陷阱)和 治疗(Heal,治疗身边的友军)。在炸开我方基地西面的狭窄通道后,安排英雄守住 此处,然后尽可能的拆掉敌人的塔楼,这样就能避免濒源不断的敌军从塔楼中涌 出。然后返回基地,消灭出现在基地东侧的少量敌人(要等冬天河流结冰后腰河)。

接下来,就是最无趣的过程了……不断建造炮塔推进,并建造兵工厂中对部 队有加强杀伤力的铁炮五至六门,组队进行防守。至于前方,就不断建造炮塔,慢 慢推进,此外可以在前线建造一处马厩,训练重骑兵配合英雄们战斗。总之,战斗 是漫长而艰苦的,在后期,可以保证七到八队满员的重骑兵的时候,就是彻底消 灭敌人的日子。

## (章 夜渡乌江

#### ■任务简报

护送信使前往 Norfolk 城女王处,然后帮助约翰神父取回圣水和宝物,接下 来协助菜品纳多贤者完成天气控制器,完成后使用控制器让河水结冰后,与友军 死守据点,直至最终胜利。

#### ■ □人日志



开局后, 王子需要护送信使前往城 堡,然后发展兵力消灭西方的敌人小据 点,一般有三到四队剑士配合就足以扫 平此处。控制此地的丰富资源之后,开 始发展。其间可以派遣奴隶,将起始点 右侧山谷中拦路的木头砍掉、让矮人工 程师炸开埋没在这里的石头矿,得到珍 贵的石头资源。

接下来,前往东南方炸开石头为神父 取问圣水、再隐身通过上方黑骑土基地、

在最东面获得被抢走的宝物。最后与莱昂纳多贤者对话。控制附近的硫磺矿直到天气 控制器建成。在使用天气控制器让河水结冰后、渡过河流、与友军坚守至最后胜利。

#### 第九章 激战峡谷

#### ■任务简报

为了获得此地女首领的支持与信任,王子必须供给东方城镇足够的木头,帮 助他们挡住东北方敌人的袭击,并最终夷平敌人的基地。

#### ■工人日志

首先派遣英雄率领初始的一队弓 箭手, 扫平起始点左右两侧的敌军塔 楼、然后开采起始点附近的黏土矿以 及石头矿。让英雄率领士兵守护在东 面石头矿的附近, 抵挡住敌人的不断 骚扰。在保证自己发展出重骑兵的前 提下,将所要求的木头交给东面城镇, 并派出两到三队骑士配合此处的炮 塔, 挡住敌人的不断骚扰,



抵挡住敌人攻势后, 就可以前往北

方城镇女首领处,获得用资源购买紧缺的铁矿与硫磺矿的许可。但是,与此同时 必须抵挡住西北角敌人的不断骚扰,这里除了派遣军队建设炮塔抵挡之外,笔者 建议直接给予对方 2000 元、彻底社绝骚扰。最后、就可以造出对建筑破坏有特效 的重型加农炮,慢慢拆掉东北方峡谷两侧的敌方炮塔,并且配合英雄与重骑兵。 加上炮塔建筑推进,在漫长的战斗后,终于获得了最终胜利。

#### 敌人骚扰部队。

命令五位英雄配合三队重骑兵,两 次冲锋、就可以消灭西面村庄附近的炮 塔群和众多铁炮与士兵。然后就建设好 天气控制器,使用重骑兵掩护三门重型 加农炮在北方峡谷中缓慢推进——这又 是一次漫长而无趣的拆楼旅程。注意,破 开上方山谷中拦路的石头, 可以获得大



第十一章 先王的遗产

#### ■任务简报

经过重重险阻,王子终于来到了破败的王家城堡前,老国王就是在这里被谋 杀的。由于队伍被岩石阻断,大家不得不分头寻找出路。

#### 志日人工■

刚开始队伍被分成两队,王子和三名伙伴结伴前往城堡,而游侠与牧师则寻 找昔日在这里的秘密通道。在路上,游快 An 会遇到被锁住的大门,需要使用隐 身技能在东南角获得大门的钥匙,然后就可以前往上方的城镇了。在这里,游侠 必须交给昔日国王的仆人 2000 元后,才能打开下方的通道。显然现在这是不可 舱的,于是视线转向了王子那边

在路上,王子会遇到数队游侠美丽的昔日手下,并吸收他们加人队伍。路上 消灭数队敌人后,来到已废弃的城堡。在这里,王子得到了父王留下的盔甲,并接 受了任务,保护这里的人民不受黑骑士攻击。离开王家城堡,消灭路上的一队敌 人之后,就可以来到下方的城镇中心。

现在开始,王子要抵挡敌人对城镇中心的不断冲击,在基地上方有一处城镇 基址和石头矿。王子可以在这里建设必要的经济建筑。并全力建造天气控制器、 终止冬天。由于敌人会不断向我方骚扰,因此基地下方高地上的唯一铁矿虽然需 要保护,但必要时也可以放弃。王子的首要任务是在初始点附近抵挡住敌人的攻 击.并防止敌人对上方新建城镇中心的偷袭。其间可以积攒 2000 元,交给东方城 镇首领、让他们打开被堵塞的通道、这样游侠与牧师就可以与王子一起战斗了。

不斷生产到土抵挡住敌人攻击后。王子终于坚持到天气控制器的建成。隨着 夏人的到来, 西面敌人的威胁终于解除了,接下来上了需要对抗北面的敌人 在城



保务的狭长峡谷前建造大量炮台防御。 同时发展重骑兵科技,最后就可以派遣 重骑兵配合英雄、消灭峡谷后的众多部 队与炮塔。最后, 王子将遇到自己的表 哥——牧师 Helias 之子 Kerberos。与他一 春交谈后,王子决定相信他,和他一起前 往北面的山洞通道, 去寻找先王遗失的 宝物。但是,游侠与矮人工程师却在怀疑 Kerberos 这个人的真实目的。

## 英雄救美

#### **单任务箱报**

在王子等三人在奋战的同时、 欝侠 Ari 与 其他两名同伴前往此处、寻访传言的恶魔之眼。 但是当王子到达这里想和他们会面时,他们却 音信全无。

#### ■工人日志

一开始可以前往下方的游侠营地,得到消 息:An 最后出现的地方是在西方村庄。王子冒 死冲过路上的炮塔与士兵的围堵后、进入村 庄,花费100元,买到了矮人工程柿所在位置。 在村口外侧遇到牧师 Helias, 得知必须使用天 气控制器让河水结冰才能通过。接下来,前往

下方村庄,与矮人工程师会合。然后就可以让工程师被 开基地旁的黏土矿和石头矿,以便开采。在下方石头矿 处,可以配备少量机动兵种与炮台,消灭不定时出现的

## 第十二章 贤者的考验

#### ■任务简报

接受贤者的考验、将城镇工人规模发展到100人以上,并寻找并建造第二个 城镇中心、最终获得贤者的信任、告诉王子得到失落宝物的位置。

#### **■工人日志**

在本章需要多次使用矮人工程师的技能,来爆破矿山和打开通道。首先寻 找并建设城镇中心,然后向西面发展。消灭密林中敌人后,可以从此处商人处得 到用黏土换取紧缺的铁与硫磺的交易。在开采出足够的石头与木头后,就可以 炸开东面拦路的石头,迎接敌人的不断攻击。由于刚开始铁矿匮乏,因此笔者建 议,生产少量号箭手,配合大量长枪兵冲锋,推毁并夺取东面的敌人快矿后,在 此不断建设炮塔推进,并让长枪兵配合英雄冲锋,推毁路上的敌方炮塔。然后, 一直将炮塔修建到王子发现的第二个城镇中心旁的峡谷中。这样,敌人就根本 无法对炮塔群造成任何威胁。在第二个城镇中心建设完毕后、贤者将北方藏有 宝物的位置指示了出来。接下来,王子就可以使用天气控制器让河水结冰后,推 毁对方全部力量,或者是交付对方 20000 元,来获得宝物。拿走宝物后,Kerberos 与王子分道扬镳。

## 第十三~十五章 漫长的战争

#### ■任务简报

在 Kerberos 藏去后, 王子却发现自己居然被 Kerberos 利用了, 原来, 这个脸 恶的家伙就是黑骑士的真正首领!接下来, 王子就要经过艰苦的三场战役, 彻底 得灭反复无常的 Kerberos

#### ■正人日志

此 ... 场被役虽然过程不尽相同,但 是都有同 个特点, 被更抽查而冗长 在战役中1千字需要面切无穷无代的故 人,即便是整整 十月代编政防的重骑 兵队,也难以抵抗 因此,正子不得不使 用脉始的炮台推进蒙略,使用重横压冒 作,然后再攻击下一个目标,接着又修 建炮台防守



在敌人的人海战术面前,战争彻底 变成资源消耗战,没有任何战术和技巧可言,因

演变成崭新消耗战,视有任何故米和技巧可言,因此在这里笔着也就不罗赊了, 大家按准纵研销进即可 在攻下最后的腰伸上破壁后,王子终于完成了复国的大 如,维承了先手的遗产 然前,此时笔卷起到的却是,在《工人物语》)建立全新游 戏构成的诗候,"一人物情"这个动概多句的遗产。又或特点非常继承呢



		and the said	THE PARTY OF
		建筑表	
<b>建筑名称及费州</b>	技能名称	作時	更/年
		サート 双月かか Cottage No 建	150 站士 200 水
		· 在10名 城本 数据	
	3,56 0 18	中国地上社 特下行 数稿 機能	
	Gear Wheeis	子文が 私上が 成部と共日の以間	200 終 400 項
		24.79	_
	Chain Block	- , 中级操作" 4 位置網	200 年、400 石
	理例グ	WHOLK I FA FALLE HIPPOR	500 \$ 600 &
	Architecture	91 E. House	- A D. Garage
	27	1. 建造品效益 仓库并偿将村主开侧	50 2: 150 W
	Literacy		
		為這種主、自提出新古井總有库り	300 🕸
	Trading		
	. Re 8	,建造版社并可將在科學行政方數立	200 83 200 🛳
	Printing		
学院		、必要行り取ります Treasure 中将 数なりなけらり載さ (atheira.	500 金 300 水
(300 衛士 200 水	26.25	기념 1명, 1년 Smiths 성숙하다	
		Aschematic 加县 - 赞兴地市	50 未、150 年間
	* ek	18 to C 100 yearst brickworkers	200 85 300 4640.
	Alwying	好好」(現 to 7,89 % Sincksomth	
		私機虧了求 歯折折膝を作功されい	400 St. 400 SMM
	Metashirgy	養金 時間 Foundry	
		与感律器	500 数 600 機能
		· 建结化度	50 会 150 本
	Conscription		
	Standing Army	<b>建去射下弯片時约成+作息</b>	200 金 200 製
	技术 lactics	建造"。展并获得技术范围	400 余、400 観
-20	50 : 10 /0 Horse Breeding	可升继功能	600 de . 600 (R)

	養术增強	增加弓箭手和轻骑兵的杀伤力	100 金、100 本
	青米增强2		
伐木厂	Bodkin Arrows	再次增加马勒手和轻骑兵的杀伤力	200 金、200 木头
(200 職出、150 水)	枪术增强 Wood Hardening	增加粮兵的攻击力	50 金、200 本
	拖米增强 2	再次加强枪兵的杀物方	1900 金 300 未
7	Turnerv	增加创力,度特系功能力	100 . 200
	Contier Mad		
	Cham Mad	再次加强的: 電景兵路響力	200 金 200 帳
187	Plate Harness	创 宣稱以助奪的防暴高等疑	100 to 300 👯
		增加马子 轻骑只卧鼻力	100金 50數
铁匠铺	Soft Leather 1951 8 19		
G (400 衛士 300 水	Padded a eather	再次増加の終手を発験は色防御で	200 \$2 , 100 🐯
O. C.	報記書 <sup>のの</sup> Rein/occed Leather	与于、轻响负防御力化量高等以	100 位、150 帙
	1 \$4 × 80	增强到1、推验员的攻击力	200 15. 300 🎰
	Master Source		
<u> </u>	Ima Cesina	增强例上、重模共的收击力	400 %. 500
	∧.£\\ Gunpowder	構造集を処攻する	200 金、200 硫硼
炼金作坊	增强性。 Heated Shots	再次增强加农施攻击力	200 金、400 硫碳
78年307年3月 (200 本、480 石)	人气物技	可以健康天气塔	400 余、400 姚磯
(200 /4. 400 /2)	Weather Forecast	可以建筑人气相 可以建造人气设备(Weather Plant)点	
	Meteory logy	A 1 4	400 金、400 硫碳
	高銀針 1 Broad awordman	可以刑事高量創士	300 🛊 . 200 🖏
1		ごの刑事も例ま	500 Sr. 500 M
	Long swordman		
4.	Bastard swordman	[以州非人St.]	600 金、500 鉄。
兵营		<. xx年(華长孝)(	300 全 200 本
(300米、150石)		7.11年《张华·14·	400 金 100 米
	Wastances 063-	・ - 州以生州教兵	600 2 100 th
	Halberber		
	Marching	堆叠包土、矛兵的速度	200金、200億
	Longbow	可以积畴私与于	400 金 200 木
	W	n. 以粉物等手	500 金、100 数
配场	Crossbow		
(300 本、350 石)	Arbalest	可以招募幼等下	600 省、400 鉄
	獨和 1,05 Master Bowman	仲得马第丁财得平约 里准	200 全、200 木
马艇	SMIT		
(300米、350石)	Horseshooung		200 W. 200 Sc
铸造厂	H f Improved	増加別表施移の遺産	200金 200铁
(300本、500能士	1 index strange	ALOUN EXPENDENCE	200 22 200 04
b.	高雄粒子 High Quality Shoes	加快工人写权家的移动直安	300 全
城镇中心	<b>发入K</b>		200 % , 100 &
(309本、200金	Loom Will P		
	City Guard	增加建筑物的接野	400 🏚
城堡	5s. log Fracking	增加工人与奴隶的视野	500金
	San Carried in	A Comment of the second	





# 死亡之屋 OF DEAD



# 惊悚攻略手册二合-

文/ 英俊大雅

## 基本生存手册

## - 天子生品

就像该系列前面两代作品一样,請戏开始的时 疾、玩家海 3-5 个生命点。它们由屏幕下方的火炬 作業,請改中司連展粉件次生命点。它们分享 在水桶和箱子里面,一定要注意收集! 同时 Chaptara 1-4 中任房一个章节,只要你 器外 在或 接触的时標。也可以得到相应的生态。 据性的时候。也可以得到相应的生态。 近往、接救搭 指向时候你只管开枪就好了! 因为我们的子弹果认 以人的。它绝对不会伤害别朋友。

## 二、天于道具

急救箱:1 个急救箱帮助你恢复 1 个生命点 很富贵的!

转而、游戏中的线而分为两种、种是金币、一种是蓝色线币。每一枚金币会得到 2000-3000 的分数,两蓝色线所则是按照你连续射击亡的次数类颇分效的。每射击一次结 1000 连续射击到在 1000 6基础上乘以连续射击数 注意。每种线而在你将吃从连具里围打出来之后,只会在原地呆 10 秒左右。

动物: 在游戏中, 有时能从道具桶里打出青蛙 或蜻蜓之类的小动物, 能够打到它们的话, 等着价 的就是 4 位数的 Bonus 分数限!

## 三、天于 BOSS

每场 BOSS 战开始前,你都会看到一个绿色的方框,上面的红色区域就是该 BOSS 的弱点所在:另外,BOSS 们都有两条点,上面绿的是它的生

命值,下面红色的短一些,是它攻击物的生命值,所以,在BOSS向你进攻的时候,你只要在它成功打到你的之前,将红色的攻击值打空就能躲过一劫。

## 四、天于分数

很难知道对個P每成功攻击一次能得到多少分。但有一点是肯定的、枪法越好、越少受到伤害。 分数越高 呃……似乎是废话?)游戏中有 4 种对于你当前射击的评价:

1.Excellent:如果你一见到敌人,就将它射 条。便会得到此评价。

2.Good: 当你以很快的速度杀死敌人时,会 得到此评价。

3.Faster:在敌人在你进攻的一瞬间将它立 第.一般会得到此评价。

一般会得到此评价。 4、Twin Shot: 一枪干掉两个敌人会得到此评价

## 五、天子等级

海戎每关结束的时候。据会有等致强示、然后在煽机的时候。会有总结等级的画面。游戏的等级 主要与你所受到的伤害程度,你的诸实时间和你 接数依据档的次数挂钩。而其中,城时间遇关才是 等级高的届主要的原因;高阶等级合给传养来好 的回程呢!S 镊 不能受一次伤 得到 2 个 Bonus Life 点、A 级 逐 侨。 文 诗刻 1 个 Bonus Life 点 5 级到 E 级没有奖励。

## **广、关于敌人**

Morns:使用斧头的僵尸。 Kagoo: 已被深度腐蚀的僵尸 身上没有一点

Max 前作中的那个手套链接的长发顺着

Ebitani 像一个个的粘土人! 很恶心!

Juny: 穿白色上衣灰色裤子的僵尸。 Vic: 游戏中蹦蹦跳跳的向你投掷飞刀之类的 效人统称为 Vic。

Big Ebilan: 可以爬墙的家伙:长得很像生化 地机里面的甜食者。

Hugh。一种可以拿起任何东西当作武器的家伙 Aztec:它们有很强健的肌肉。但是似乎并不

Aztec: 它们有很强健的肌肉, 但是似乎并 聪明, 总是喜欢拿着铁管之类的东西向你攻击。 Charles: 大胖子僵尸! 目标大! 好打~

Charles: 大胖子僵尸! 目标大! 好打~ Commando zombies: 由军人变成的僵尸, 不 是很好对付, 很灵活。

Birds of Prey: 通常都是三个一群,但是不难打 因为它们总是会在攻击你之前在天空艦旋好久。

Bats: 有了徽弹枪, 你还会害怕编编么? Cockrosches: 淡绿色的甲虫, 在它们爬到你的脸上的时候, 你还会有 3 秒左右的攻击时间, 很

Worm: 从一代开始就是 先亡之屋 中不可缺少的功勋演员! 但是也很好对付

## 流程攻略手册

Chapter 0

Reminiscence





100 A Activities of the control of the con



A Million Committee of the Committee of



esta i suisie e c



## Chapter 1 追逐阴影 Chasing Shadows



and the second second







THE RESERVE AND PERSONS

## **BOSS 版: Death**



TO CONTRACT OF THE PARTY OF THE EMPARTE TO THE STATE OF THE STA Security Entre

## 归支 1: 大门八口













## 長限攻國<sub>E-FASS</sub>

也对你的魔头战术有极大帮助。之后左转.一篇 僵尸向你冲来,其后,你将遇到2个 Aztecs。当你摆 倒它们后,Death 会再次如剿而至

之后 Lisa 和 G 遇到一个双面门前,却发现它

文时你需要杀出一条血路来到对面的电梯,并 在这里将 Death 最终送到它母亲那儿去

## 分支 2:停车场

些僵尸从右面跳过来,解决掉它们之后,与 Death 来一次小游戏。接下来你会向左走,瞬道儿收 拾 4 个僵尸。 先一枪解决右面第一个,然后瞄准后 面那个扔桶的 Charles,之后就可以慢慢修理这里的僵尸兄弟们了。记住晚-在爬上楼梯离开这里之前先打碎左面的一个桶,里面有全价

G: hey, 我们递过了

剛往前没是两步,就会遇到 2 个乱扔东西的 Aztecs,向它们征收罚数后,会向左转下模梯。这个 模梯的底部有 4 个僵尸,它们会很快的冲上来,用 肩膀撞你。不过别急着将它们打死。因为这里也有两 个桶。你可以从停车场的入口处的榜梯那里看到。 慢的打傷尸以给自己机会去击碎后面别离个桶。因 为果面是一个增加 HP 的道具。 图 12



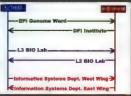
你下楼后。3个 Charles 从角落冲出来,清理 这里之后。你还会享会 2 个 Aztecs 和 3 个 axe men。之后就是简 Death 的战斗了。

在这里是你在 Chapter 1 里与 Death 的最后 次战斗,打倒它后你们将来到电梯前

Lisa:是的,只是觉得有点震惊。表父亲总是要 完成这样的任务么

G.谁知道有多少次我与你父亲都是虎口脱脸 在你到达电梯后,你将必须选择下面 3 关的这

这会直接影响到你的第3关和第4关的游戏



例如, 假设你是从大门入口处的电梯进入的,然 后你选择 L3 Lab 为第二关,那么你的下一个目标》 是 Info Systems 东侧和 DFI。当然,不管你怎样进 译、这个章节的名称和动画都是相同的。而不管你怎 么选择。Chapter 的腋序都是一样的,所以下面以默

Chapter 2 Bewilderment

Curien 对病床上的 Daniel 晃动赛手中的新瓶 说·这就是拯救你的法宝!它将使生和死之间不再 有任何差别!Daniel 你不必再为任何事情害怕,甚

#### 1: DFI Institute

下楼就先解决 5 个 worms. 近去后, 海洋 2 个價戶和 1 个 Charles 组成的战斗小分队, 然后还 设转弯就看到房顶上的两个 Big Ebitan。还用说什 么么,开枪响! 干掉它们后铁闸门会打开 里面冲出 3个 Charles。然后向回走 2 个 Kageo 从全一个房 间爬出来,则把它们解决就从对面的房间杀出 2 个 Charles .1 个 Hugh 和 2 个 Jury . 然后下棒梯进电 课,可是门还没关住,就有4个 Jury 来捣乱,送它们 归西:来到接下后,你的搭档会再次受到袭击,这次 是 2 个僵尸和 2 个 Kageo, 而那 2 个 Kageo 则是 第一解决对象:帮助搭档解围之后,你会得到一个 Bonus 生命点 图 13)



之后向右转,会有 4 个 Jury 从铁皮门下面爬过 来,在它们站起来之前就解决它们!进入左手的房间 里面有2个 Hugh 手拿电脑显示器向你示威,在我们 的强权政策下,它们屈服的麾下了。 不过注意左面地 角的两个级皮箱 . 里面有一个全币,捡到全币后,会有 有个 Vic 驾到. 干掉 Vic 后有 3 个僵尸从储物柜里面 新了出来,注意地上的那个小水桶,里面有金市:之后 闸行镜头右转,你会发现地上有 4 个 Kageo. 进门。会 有 4 个 Vic 从第子里面跳出来,注意先解决那个在多 于里面的。小心在墙角的那个纸皮箱,里面有个加分 



出门左转,干掉墙顶的 3 个 Big Ebitan,注意尽 头的那三个大桶,其中一个里面就是金币。进入第 左手的实验室,打死从玻璃槽里面就出来的 5 个 以打为6个)Vic.并收拾地上的6个worm

出门你的搭档就受到了僵尸的威胁!先解决右面 的那2个,再狂轰乱炸一番得到一个Bonus生命点。时 候进门的时候,就在你的右手有一群蝙蝠间你攻击。打 它们的时候注意地上的纸箱,里面有个加分大青蛙! 然 后,两个 Vic 端端线的从柜子顶上向你奔来,不想被它们 Kiss 的人请开枪! 前行没几步,就有 1 个僵尸从左面伸 義你,小心!之后,是4个Vic和2个Hugh 注意对面的 木箱、里面有 Bonus Life)。还没等你端口气,一个 Vic 就从天而降,谁知你在降服它的同时也看到了可怕的一 基。3个 Charles 正在聚餐! 既然你打扰了人家讲会。人 家自然会对你报复略! 图 15)



#### 分支 2-EFI Genome Ward

七十掉眼前那2个冒失的 Charles,然后前行,镜 会向右转,不急着打死眼前的僵尸,因为右前方的 桶里面有一枚金币。之后左转,杀死3个 Kageo和 个 Hugh 后一群蝙蝠向你飞了过来……还没向前走 几步,头顶的通风管道里似乎就用动静。原来是2个 Vic!这里要注意,左面墙角的箱子里面有蓝色钱币嗪 赶到的 5 个 worm·····谁知到地上的刚摆平,天上又来了问题。2 个 Big Ebitan 来凄热闹了。

然后进电梯下楼。谁知到现在僵尸都变聪明 7、全坐电梯载!里面有 4 个價戶,下楼后又有。 个:然后镀头左转,干掉墙顶的 2 个 8lg Ebitan 后 你发现自己不争气的搭档又被侧因了——一个生 命点是作为教他命的回报

之后前行右转,发现里面竟然是一个撮尸的聚转 会:这里能站着的一共有5个僵尸:地上还有4个 Kageo 在助阵!打死它们之后会有两个Hugh 踢翻! 板冲过来。而你身后就是另一个 Kageo Kageo 的身 后还有着强大的啦啦队,它们是有3个Vic组成的 这里注意哦-左面的箱子里面有一枚全币!打开面前 的书架。里面什么都没有,只有2个胖嘟嘟的 Charle 和 1 个 Hugh, 镜头再向左一转。2 个 Vic 躁臟跳跳的 从书架上向你奔来……解决它们之后要小心。一个自 衣 Vic 会突然跳出来向你攻击的: 然后继续前行, 准备 出门的时候, 左手有一群蝙蝠飞了过来, 注意它们下 而的木箱 是面有只加分青蛙。

之后一出门,你的搭档就蒙围攻,同样,成功败了他 接来一个生命点。然后进入左面的房间,里面是5个Vic 设行为6个3.打死它们之后出门,就会发现有3个Big Ebitan 徐徐向你逼近,解决它们后,再去照顾一下丛 有2个正在玩刀子的小兄弟,好好教育它们之后,在你 左手边观测到一群Worm,注章右前方的纸箱:里面有 蓝色铁币噢-之后镀头左转,你看到的第一个箱子是二 的,但是第二个望面有一枚金币

然后你就能看到笼子里面关着的 3 个 Vic. 放 倒它们后,你的身后出现是 2 个拿着显示器示威的 Hugh,注意右面的纸箱,里面有一枚金币。出门制 有一群蝙蝠从通风口冲了出来,这还不算:还有声 个 Vio 也在通风管里面,其不知道那个通风管是什 公旗的!之后出门右转,撰平 2 个 Charles,然后就 能见到等待你多时的 Fool 7

## BOSS AV Fool

Lisa: 我们掉入陷阱了



Fool 的弱点就在它的四只爪子上面。开始时 爱慢的水平向左移动,暴露出它的右爪,这一部分比较 簡单,瞄准猛开枪就好了。但是不要因为它慢你就想当 然的放慢速度,因为当你击中它的时候,它并不会停下 很久,它会离你越来越近,最后一爪甩在你脸上。所以 你要不停的攻击,直到这个爪子被你废掉! 图 17



所以你去中日标的难度也就相应加大了。还有就是 楼梯也很讨厌,它会阻挡你瞄准 Fool 射过去的子弹

当你把它右脚挂掉之后,它发现自己连 三脚獨 《没法装了,所以抓狂猛摇笼子,悬挂在笼子上面的尸 本就掉了下来。曾神不要被尸体砸到!快速射击! 因为 大多數的尸体都被前面的当住了。所以你的眼睛会取 点你说那是很少一点的障碍物。在这儿,你就是要把你 那种当机关格别。 "是那么我们是

原基準大規模器 FOS まま あっていた大き芸術自然要素了な際。 和右爪一样 MOZERIX 等下等其由中/包围5次它是4。 用,它的在环境比左端存在中,所以一定要销售 85.5的 如个孩子都拿了之底,它是又那次都多。 你,这次会比上次的了一些,因为你有经验了。

**差于跳过来用爪子攻击你! 现在你的瞄准时间减少** 很多!不过課職一点,它没有歐起來的时候,它的身体 也是攻击目标!猥猥的快快的扣动你的擴視吧。 Lisa. 弄么说,你曾经和父亲组织过 Curien. 对么

(c) of the charles below (a)

## Chapter 4 感觉错乱 Sensory Chaos

## 分支 1:L2 BIO Plant

一开门就有3个僵尸冲了出来,解决他们后,3 个 Vic 从对面的房间跳了过来,然后是3个廊桌,下 一波又是3个僵尸。一个Mex 拿着电镀气势溢溢的 从隔壁的房间冲了过来,你自然不会让它置张很久。 呈面的房间里有2个Vic 和两个Ebitan。注意第 个水槽旁边的小桶,里面有蓝色钱币。 图 18



前行,会有一个僵尸与你亲密接触,而楼上则是2 个 Hugh 企图用水桶硬你! 刚把这里摆平。进入下一 房间,你的搭档款又被僵尸房間。不过这次注意,你不 只可以因为营款他获得一个生命奖励,而且旁边的水 得里面还有一个送分青蛙(能力允许的话,是不应该错 过的1 然后又是3个商条和1个Max! 小心应付!之 后会进入那个碰了一个润的大门。 图 19



这个房间比较有意,一开门就有2个 Vic 在那儿

闭飞刀,解决它们后,就是 2 个侧尸和胖者队向前冲的 3 个 Vic. 这可是得高分的好机会晚! 之后镜头左转. 要 进入的下一个房间里面. 有 Sun 在等你呢!

#### **日本2: L3 BIO Lab**

一开门。就有3个Vic在那儿迎接你,进门。在右面 有2个圈子从墙架边就过来助兴。注意右下角的两个箱 子,里面有金币!然后就是3个藤条。就在你觉得无路可 走的时候。一个Max用它的电影破门而入,为你借决了 个大问题,而你给它的回报就是让它早点投胎。图 20



企图从下面爬上来吻你脚丫的慌尸。后下楼,可是你发 现例才竟然漏了藏在楼上的 2 个 Hugh,不能让它们 遠过惩罚:一转職再看脚下。無然又有5个個尸在那儿 开会! 注意下面的一个小桶.里面有金币。刚准备高升 水个是非之地,3个 Vic 又从上调就了下来…… 關21



进门后,注意正前方的桶,显著有个豪色钱币!而 是现在先别打开,后面还有机会。因为镜头马上全方 转,3个藤条向你袭击!搞定它们之后前行,打开那个 有线而的模子,旁边是一群 cockroeches,先不是一 有线而的模子,旁边是一群 cockroeches,先不是 们,对着那个蓝色铁币锰灯一曲雕足了分数再说:然后 全有2个 Ebitan 从地下能出来,是个雕分的好机会 进入左手的房间。会有3个Ebitan 从雾气中冲出来 不过它们速度相对缓慢。不难对付一圈 22)之后例-米门你的接档就会被電戶包抄。帶他我回性命的回报 果你得到 Borus Life. 然后上楼,解决2个准备向你仍 欄的 Hugh 它们真没创意. 老是这招儿 房间景面,Sun 正在等着它的活体大概



## DOSS AT: Sun



它的弱点就是例于上面的那些骷髅头 置 23)。 無則它还不全向你攻击,不要放弃这么大好的机会! 釋 系接子導射向它嗎! 之后它会伸出触手向你进攻,小心 变付,依次概环几个组合之后,它就开始用触手从四面 方向你攻击,不过这都是有规律的、它只有三种攻击 方式,第一种就是从树干上直接伸出3只触手攻击;第

种是3只触手围绕树干从左直或是右面间你选攻 **计算三部方法的基性时间提高**它从4下间面图像 你攻击的时候,把握时机! 图 24



下半场的战斗中。Sun 淅州監轄上面的那些大花 米间价攻击,当你看到花瓣打开的时候。栽把你无情的 于蝉射进去,然后观察它会怎样攻击你。如果是从花里 面伸出大脸的话,一顿子弹大餐给它就好了!要注意 BOSS 红色的攻击槽,一定要把它打下去!要不然如 就更被它 kias 上哪,如果它是向天上吐出那种带刺的 种子,那就简单了,聊天上开枪把种子打散就好。在这 里,双打会让战斗简单很多。 圖 25



解决 Sun 后,一进另一个房间就遇到 4 个佩尸和 2 个 Vic,注意门边的那个桶,里面有加分道具,然后上 楼,还是有2个 Hugh 准备用水桶硬你。你是不会让 編選的! 遊入另一个房间,你的掛档又会被围回,帮助他得到一个生命点。之后再干掉 1 个 Max 和 2 个 Vic 注意它身边的大桶,里面有全市).再进入另外一个原 间。搜平學確的 Vic 后注意身后的纸箱、型面有余币



Curion: Daniel! 这些基因将能改变未来! 它就是 具有魔法的命运之轮!

## Information Systems Dept. West Wing

一开始先把 Death 打學,然后转身干掉 1 个個戶 和 2 个 ave-mon. 再转身再把 Death 打象,然后干掉 4 个 Aztec 和 4 个 Jury, 之后是从境洞里面钻过来所 2个 commando zombles。最后转身,干掉2个 Jury 主意它们身后的槽,里面有全市。之后向左转,干掉之个 Vic 后,就是一群僵尸需要解决,然后右转就来到了 天台,先干掉 3 只小鸟,之后是 3 个僵尸,1 个 Mex 和 个 Big Ebitan。然后你的搭档会受到攻击,注意后面 的大桶 里面有青蛙順

-进到那个美似于变电站的房间,你就受到了 3 nmando zombies 的攻击,不过是然你也不是 那么好对付的。在它们躺下之后.2个 Vic 又来凑然 高,之后就是 Death 丁,干掉它之后乘电梯下槽,不过 发现电梯已经 严满为思",能完大扫除之后下槽。模下 有 2 个 Vic,左转有 2 个 Azisc 和一个 Kageo,之后 Death 赶来助兴、在你给它上了一堂子养课之、后它们 头情情了,这对你要注意前方的两个梯。其中一个里面 有全市! 图 26)













解决它们后。你的搭档又会再次被攻击!注意左前方 高你最远的那个桶,里面有蓝色钱币!不过现在先转 也的命要紧,之后再打3个僵尸的时候还会有机会 上楼、解决 2 个 commando zombies 后就会遇到 死不慎改的 Death

Big Ebitan。然后再解决 3 只小鸟和 5 个僵尸, 过 桥!在桥上解决5个 Aztec, 这里一定要注意桥的尽 头,那里有一个会动的像一个小机器人一样的东西 向它开枪,送得多分晚! 图 27



之后一进门,你就看到2个活蹦乱跳的 Vic 和 它们后面声势浩大的、由 5 个 Aztec 组成的声摄图 再往前走,还没等你顺口气就有 3 个 commando combles 从另一面钻了过来、上槽、干掉 3 个 Aztec 后就是与 Death 君的最终对决了

## A Mormation Systems Dopt. East Wing

开始先把 Death 打量,然后转身干掉 1 个量户 和2个 axe-men. 再转身再把 Death 打量,然后再刊 揮4个 Aztec 和4个 Jury, 之后是从墙洞里面钻过来 约2个 commando zombles。在它们站起来之前就 立该解决掉它们, 否则后患无穷, 而你的背后现在就是 i 个 axe-men. 与一枪爆头,决不含糊! 之后再解决之 个拿着电棍的 Vic.3 个 Aztec 和 1 个 Max 之后. 你来 到了两幢建筑物向交接的样上。左面是 2 个 commando zombies。注意它们身后的大桶,里面有全币 转身再打死 2 个 Jury 后,你发现 Death 正从下面的 高道追上来……然后搞定榜另一边的 3 只鸟,注意旁边的小水桶,里面有全市!然后,在你准备钻过去的门 上面有 1 个 Big Ebitan。进门后摆平 Aztec,就看见 Death 气势汹汹的被墙而入…… 图 28



在击昏它两次之后,你会遇到 1 个 Max.打死它 之后是2个 Aztec 和2个 Vic. 虽然说赦人总是如制 水般涌来,但这都不算什么,最让人觉得可笑的就是指 档又被僵尸劫持了……这次右面的那位是首要需要制 决的!之后解决 1 个 Vic 就能向左转了,注意看走廊与 头的那两个桶子,里面有 Life Up 题-不过在这之前 量好先解决左面隔档里面的3个 Hugh,它们后面的 情里面有送分青蛙・接下来扭脸打死从下面钻过来的 3 个 commando zombies 后再向前走。前面有2个 Hugh 和 2 个 Vic. 全部做掉后, 再不紧不慢的捡起那 个Life Up。图 29)

之后镜头向左转,有3个僵尸在那里,右面的桶里 而有一枚全币。再打死 1 个 Max 后,你会随着升降机



到一个类似于变电站的地方。一上去先指定 4 个值 和 2 个 Vic. 然后再把 Death 打破两次,就能来到 座桥上 ■30



在桥上注意你右面的那个突奏你的僵尸。然后是 一上的 Big Ebitari。在这之后你的推档又… Bonus Life 的机会来了~注意背后的那两个桶,其中一个里面有青蛙! 之后解决两个 commando zombe 进入建筑,解决两个 Vic 后就发现 Death 又穿墙面 来,写点还是头部「不过要注意在它穿墙的时候快速上弹眼!然后再在它的遍击下,将它打昏 3 次,就能最终解决这个唬人的坏蛋了!

#### BOSS & Death

这家伙是一点长进都没有,打法就像前面一样,黑 着脑袋猛轰就好了!不过现在他穿墙的时候,你一 把握好时机!否则你的子弹是很难打到它的!再有就是 在战斗的间隙会有不少懂尸在你背后为 Death 助阵。 所以在 Death 學例的时候一定要快速上弹



设传这关有一个充满 Bonus LifeUp 的房间。可 是我爆机了十几次了也没有找到触发条件。有兴趣的

开门你就必须先面对 4 个偏尸和 3 个 com 和 1个 Vic.然后乘电梯上楼、电梯们一开就是 5个一户,小心应付,因为左面的僵尸离你很近!在大厅里面 有3个 Kageo和3个 Vic 会从玻璃槽里面跳出来。 过这并不能构成多大的威胁,需要注意的是后面一遍由2个僵尸组成的负责小队。 图 31)



进门后。有3个 commando zombie 和5个 傻乎乎的冲过来,解决它们之后小心墙顶的两 个 Big Ebitan.进门就能看到 Rogan 了。不过他现在 受了伤,G 决定留下照顾他,而 Daniel 则会跟你一起 去面对共同的敌人

出门后先解决4个幅户.然后回头打死3个Vic. 这 时你会遇到一个很强的 commando zombie. 它的战斗能力非同一般!小心--不管它是否倒下。你都要在弹夹里



这之后是 4 个 Vic. 不难对付。只要你能保持射力速度。然后是 2 个 Ebitan 和 6 个 Kageo. 在你准备」 下来,这次是普通的,不必害怕!不过在电梯运行的 程中,还是会有2个僵尸要是上来搭顺风车,课游戏 了、然后你就能进入机械宣了、里面有一群 Ebitan 和 ○ 个 commando zombie. 打 commando zombie 的 时候注意, 病面的精型面有 Bonus Life。这之后, 就是 而对 Curien 的最终一战了

## BOSS All Wheel of Fate



主意: 它的明点就是它胸前的那块圆牌! 虽然很小 但是你拿的是高弹枪,击中它不成问题! — 开始它会用自己的命运之轮向你攻击,或者将闪电能向你,虽然它是是 号的 BOSS,但是我觉得难度其实并不很大,对于它设计

## ending 结局

十系,它是硬体的游戏路线紧密相关的。 Curien 的身体开始破碎。它自言自语地说着 通达就是你们人类所需要的世界么? Daniel 你是需要 现的! "可是 Daniel 和 Lisa 并不理会它的那些言语。

G 帮助 Rogan 走出了工厂,他们谈论看未来。G 开玩笑地说 Lisa 已经越来越像 Rogan 了。Rogan 恢 奇的看着 G. 说 你到底想说什么…



备线:Entrence → EFI Genome Ward → L2 BIC Plank Information System Dept West Wing Deniel 和 Lisa 也走出了エテ 可是突然 Daniel 停了下 来 Lisa 一回头发现 Daniel 已经变成了僵尸

分數很低的时候触发此结局。Dan 出工厂, 南开了这个梦魇之地, 可是就在两人高开后, 一个谜一般的男人走了出来。 捡起了地上装有病毒的

普通结局路线不定。Daniel 和 Lisa 也走出工厂 iel 向 Lisa 许诺他会帮助人类实现很多从未实现

路线:Entrance --- EFI Genome Ward iormation System Dept West Wing 12 BiO Plant 一只聪明绝原的无驾驶执照的僵尸将他们的车 开走了……让我回想起了鬼腥魔影的一个结局。

以任何文本编辑程序、如记事本程序 Notepad.exe) 打开游戏安装目录 system 手目 录中的 bia.ini 文件, 找到 [Enqine. GameInfol这 段,在其中添加如下 行字符串: bCheatsEnabled True

找到[Engine.Console]这 段,将其后面 的 行 ConsoleKey=0 成为如下 行字符串: ConsoleKey 192

#### 保有此文件并进入游戏, 在游戏中即可按【~】 键进入控制台,输入下列代码并回车获得相应功能;

991	<b>月枪不入模式</b>
f .y	と 横 八
ghoist	穿墙模式
walk	正常行走模式
.dmovie	老电影(県白)模式 十关
aweapons	获得所有武器(限当前关卡,, 引武器)
a.lammo	获得期外推构
1 arted	挟狗肉有物品
un . aded	移除所有物品
Kla.1	消人计有目标
supersquad	超级战队模式(全队抗仇击度增强)
Avatar .	超级战十模八十,角孔传击度增强。
.oadspmap X	直接进入指定地图名称《的游戏关》
<ummon td="" x<=""><td>生成指定名称 X 的事物</td></ummon>	生成指定名称 X 的事物
invisible #	隐身模式 环关 ( #=1 开 / 0 关 )
blinda: #	人 1.智能失明状态开关(#=1 开 /0 关;
deafai #	人工物能具發状态开关(#=1 开 /0 关)
b.indenemies	
deafenemies	

#### 以下为功能永明代码:

\_gr\*period ..oh-o-re gerf.rarm.ssion pawran mex ra suundicc.us.on SE. PP.

正常游戏方式下达成指定条件也可获得隐藏 内容: 老电影模式: 完成简单难度设定卜的游戏任 务: 无尽弹药模式: 完成王常难度设定卜的游戏任 务;真实模式:完成闲难难度设定下的游戏任务:超 级战队模式: 完成真实难度设定卜的游戏任务。

【测试:有效 PAGAN 提供 A】



在游戏的单人模式中按回车出现输入提 示,输入下列代码并回车获得相应功能:

排復 1000 π 地图全开 kevno.emaster 在指定地点投放超级核弹 yeepeekaye ineedalltechnos 无尽的金钱且科技树全部开放



【测试:NA PAGAN 提供 A】

#### 游戏中按【Tab】键进入控制台,输入下列 代码并回车获得相应功能:

刀枪不入模式 获得所有武器弹药(限当前关卡可用的) 【测试:有效 PAGAN 提供 A】



#### 游戏中按【~】键后输入下列代码获得相应功能: 刀枪小入榫式开入 fheMatulaakLives PlayersOnly 冻结(除玩家角色)模式开关 で専模式 正常行业模式 Walk Fierfex 弹行个摘 44-24-06-71-07-28 A..Weapons **获得所有武器及弹码全满** Laması 胜上当日, 太上 Carman SmiteEvil 缩汞可型蒸開肉的所有數人



KaalAla X	消入指定级别人的所有单位
H IG	对目标造成 1000000 占伤害
Siomo #	设置游戏运行,建度指数(*≤1)
SetJump7 *	设置跳跃高度折数 #
Ser Gravity #	设置引力指数 #
Setspeed #	设置动作, 建电信数 *
Freezeframe #	# 科廷此后原约前戏
ChangeSize #	设置角色尺寸指数。
	智能失明状态升关(#=1 片,0 关)
DeafAl #	智能目費状态开关(* 1 斤/0 关/
B.irdEnemies #	敌人人明状态开关(和1 开 € 关)
DeafEnemies #	放人非神状态 4 关( == 1 升 0 关)
Invisible #	簡身模式开关: 0 1 开 0 笑,
BehindView 4	第 "人称视的开关: 4=1 开 ①关,
FreeCamera #	自由视角开关 #=1 升 (关)
LockCamera	钟定规的在当前位置
V.ewSe.f	<b>亚胃视的罕玩服的色</b>
Lewslayer X	切换规角全指定名称 x 的角色
ViewBot	轮换至机器人, 队员, 的视角
leleport	传送个指标所在位置
Stat FPS	画面帧速率显示开关
Stat Net	网络状态显示开关
Stat Mem	内有状态包引行关
S'at Came	游戏状态显示开关
1.ggleFullScreen	个屏,窗口模式切换
Silide	自杀
Ex1"	退出游戏
2615	趙 性游戏
	【测试:有效 PAGAN 提供 A】

bourpr ; disclayNeighborhoodFlora (X)

boolprop displayNeignborhoodRoads (X)

游戏中按回车键出现输入提示,输入下列代码

并回车获得相应功能(输入成功会有提示文字): I'mCheater 激活秘技模式 Ups.. 毁损敌人的建筑物 Eag\_eEye 地图全升 模毁选定的目标 Вуевуе HastaLaVistaBaby 消灭所有单位 消火所有敌方单位 GoTone'l 获得指定数量 # 的合线 MoneyMoneyMoney #

StrongMan

治愈所有选定的单位 【测试:有效 PAGAN 提供 A】



测试:有效) 经编辑部实际测试通过 测试: NA 未经编辑部测试

#### 进入游戏中的 Extras Cheats 菜单画面。 点 Unlock Skin 选项,输入下列代码并占年开 启相应的装束:

获得 2000 主題装束 获得 1990 主題装束 EILINGFAN 快得 981 主题装束 【测试·有效 PAGAU 提供 B】

游戏中按【Ctrl】+【Shift】+【C】进入控制台,输入下列代码并回车获得相应功能: 获得 50000 元 Mother.ode 获得 1000 元 Kacning He.p 列出常用秘技代码 Exit 关闭调试窗口 放大调试窗口 目标对齐,不对齐柜格模式开关(X=true 开/fa.se bco.Prop snapObjectsToGrid X 目标随意移动模式开关(X=on H /off 关) 模拟市民长生小老模式开关(X=on H /off 关) Movemblects X Stret hSkeleton 改变模拟市民的身高 图像垂直同步开关 X=on 开 / off 关) 面部尤跟延伸开关、X=on 开 / off 关) (aceBlendLimits ) deleteAllCharacters ferralType X poulProp simShadows (X)

删除所有游戏角色 地形选择(X-desert 荒漠 /temperate 温带) 图像阴影开关(X=True 开, False 关) 植物显示开关(X=True 开 /False 类) 道路显示开关(X=True 开 /False 关) 【测试:NA PAGAN 提供 A】





# 阿拉西司国家地理报告 《星际 Online》 9 大行星战区分析一

拉工厂(从北向南依次是图玛斯、米卡拉和黑欧卡)

瓦卡德号转发站作为阿康斯基地群的首都工厂拥有能量量的保护 量只有在希坦连接工厂、奎木连接工厂、集格瑞信号装发站和米卡拉科技 工厂 4 座工厂中的至少 3 座沦陷后,能量罩才会消失。在这些战斗基地 中间分布着 4 个广播传送门,除去 O4 的广播传送门连接着瓦努主权顺 帕庇护所之外,其他 3 座传送门连接着其他三个星球大陆。位于 E17 区 的广播传送门连接着伊柯纳生化试验基地。位于 H12 区的广播传送门道 接着纳萨生化试验基地,而位于 M9 区的广播传送门则连接着奥斯生修 试验基地。另外,伊科纳生化试验基地还连接着地下洞穴歌德斯坎

12 废战斗基地松散的分成南北 2 个集群, 而首都瓦卡则起着连接这 之个集群的作用。除去瓦卡的连接,希坦和霍木,奥斯和米卡拉也都有道 接线。这些连接线又使这2个基地集群紧密依靠,相互依存。

繼善地作战的充分准备。生化试验基地能够提供快速的重生,因此在基地 内参战对待是十分不利于进攻方的,而且鉴于瓦劳主权国的重武"鞭约



阿摩斯地处瓦努主权国的咽喉, 星球上的图玛斯科 是高瓦努主权国最近的工厂。这个星球通过连接 线。向 12 点方向连接星球希尔汗。向 3 点方向连接星球 纂端圣,向4点方向连接星球伊赛汗德,并且还连接地 下淵穴數德斯坎。很明显,阿摩斯是瓦努主权国的最后 一道防线,也是瓦努重兵囤积之地。阿摩斯就是瓦努主 表面的一点厚实的大门。它忠诚的守护着这个崇拜外是科技的新兴国家

阿康斯是一个被積密大气包围的可居住的意理。大气的稠密程度使 这个差球有一点原位差的感觉。大气中透露着太阳般的光芒。使阿摩斯保 特着令人可以承受的温度。阿摩斯里球衰明有着较为浓厚的植被生长。锁 色是这个是球大陆的主色调。这个是球上的大陆较为狭长。基本里丘陵地 势分布,在大陆中间有一小能海拔较高的山坡。由于这里气候宜人,所以 在量初这里被用作率官们的休息地。在叛乱发生之前,新联盟和瓦努忠权 国的首脑经常在这个大陆进行秘密的会谈。商定各自的建国计划。

从坐向海体次量领影、崖斯、柯佐和依柯顿)、2.施信号转发站(墨格瑞



者"是防守連進的能手。闪电占领就几乎成为唯一的解决方法了:秦么/奥 该先从两个传送门出来。讲攻哪个生化试验基地呢?

量为凶险,但是同时又量为大胆的透攻病线,是从 Y12 区的广播传 混门出来,首先进攻纳萨生化试验基地。看起来好像一样——在攻下纳萨 之后,进攻方也面临2条进攻路线,要么打图玛斯科技工厂,它可是始终连级瓦男主 是接工厂,但是不用小看了这个图玛斯科技工厂,它可是始终连级瓦男主 视图庇护所的重中之重、虽说拿下了图玛斯,就好像是将一把尖刀刺进了 瓦男主权图的心脏,但是这刀又能描多久呢?图玛斯可以直接获得从瓦男 主权图出来的军队支持,而瓦男军也势必猛烈反攻,进攻方必然陷入不必 表达成,丧失优势,这条路线应该是悬危险的,也不容暴卓功的。然而派 无定势,走这条路线说不定也能获得出其不意的效果。

第 3 条路线,从 M9 区的广播传送门出来,进攻奥斯生化试验基地。 京下生化试验基地之后,可以选择先选攻南部集群的米卡拉科技工厂,或 是先进攻北部集群的泽邦空投中心。进攻科技工厂可以等国土物。 养,但是米卡拉距高较远。而且中途进攻部队得先穿越一座桥。 拿下一高 精的难度可不小于章下一个工厂——须知瓦男主权国最善于水战和野外 游击战,一个不小心,进攻部队就会在桥那重损失掉所有的载展。如果进 皮泽邦,虽然看似短时间内无法获得重载具的补充,但却获得了大型的运 输载,一下子具有长距高奔袭的能力。阿摩斯大陆上只有一座空投中 4、进攻方获得了控制权就意味着瓦第主权国失去了,此消律长,战畸意 义可不是一般的大。

阿摩斯大陆的争夺从3個大战伊赖就始终没有平息过。但是到现在 這个大陆的控制权还是牢牢的掌握在瓦赛主权圈的手黑,非全由于其利 瓦努主权目來说至关重要的战略地位





希尔汉

希尔汉里球具有非常看待的连接线,它既连接着 地球共和国的大门福泰拉、又连接着瓦努主权国的原 跨同摩斯,导致这2个国家的军队经常在这个星球大 陆展开大战。这个里球还连接着希索和地下洞穴开接 新,在这个里球上,似乎地球共和国的军队更能一等。 着们比瓦努主权国的军队更具攻势。

希尔汉星球大陆的环境十分恶劣。臺个世界风暴 健康,大陆上几乎没有晴好天气,强烈的火山活动引发

●一連鄉令人难以總數的强烈风暴。这个大陆的中心是巨型的火山口, 第个大陆的首都工厂就位于火山口之中,还有着致命的熔岩装板布,十分瑞子进攻。而在自然条件如此恶劣的希尔汉大陆,却曾经计划安设定射幅 柱,用来通过电洞传送门传送能量和扩大与其他墨;或的连接。一可情的是,这个计划后来被破坏了。

希尔汉大陆上一共坐落着 14 直統斗基地, 條次是 3 直科技工厂(从 东到西依次是堆纳-片岗哈和那市)。3 直连採工厂(从东到西依次是维 克, 拉何和奥若)、4 座生化试验基地(从北到南依次是摄歌、埃瓦、阿克 宽和庄克震)。3 座值号转发站(从北到南依次是摄影、佩力和瑞华) 與 4 產空投中心(西那空投中心)。



奥若连接工厂作为首都工厂,不但拥有保护罩,而且还坐落在火山坝之中。守护在奥若因周的战斗基地依次是玛塔信号转发站,那芮科技工厂,跟力信号转发站和阿可瓦生化试验基地。与其他星球大陆一致,这个大陆上也有3座厂据传送门报作——位于03区的广播传送门连接着唯充选择工厂位于D17区的广播传送门连接着理准信号转发站、以及连接着线瓦生华试验基地的012区广播传送门,另外线瓦还连接着地下洞穴拜领市。由于连接广播传送门的工厂分属三个不同类型的工厂,而且这个星球大陆体数为复杂多变。使得进入这个星球大陆作战的战略特点大为不圆,只有无分考虑到不同的地形条件,才能作出相应的军事策略都看。

希尔汉里球大陆在其局边是被为平坦和绿色的道路,甚至还有一些小型的河流穿插其中。这样的地形条件使得机械化部队得以输通无阻制高速行进。而在大陆中心的火山口。地形环境一下子就变得十分恶劣。高大且无法穿越的山峰。甚至某些山峰连飞行量也无法飞跃)、该窄崎岖的山路、复杂恶劣的地面结构。使得机械化部队行进十分困难。而在这种情况下,步兵单位行进却相对害易和简单。火山口里面的首都工厂和首都工厂周围的守护工厂道路——相连、使得防守起来更加简单和得法。在这种建筑条件优。单兵家质更为重要,要夺取希尔以大陆的控制权。就提想法突破火山口里面的要素式的防御帐条。

D3 区的广播传送门连接着睢克连接工厂。这2点之间不但聘请通 据,而且其间还有水螅相隔。再加上连接工厂从来都是最薄被攻下的工厂,使得从这个传送门开始进攻的部队一开始就国临较为严峻的防守。最富克兰及坚于增加的进攻的部队。另外主战组克克并穿越水螅。而瓦努的士兵也是十分精于突袭作战。所以从这里迷意。瓦男主权国盛然比集他2个国家更加具有优势。该下唯充之底。直接

I THE THE PERSON OF THE PERSON



似乎一片光明。此时3个连接都连接着科技工厂。连做选择的必要好像都 没有了。是从 2 侧的塔纳或卡芮哈通过,绕到火山口正面进攻,还是直接 差小路偷袭那芮科技工厂? 那就必须根据战时的局势做判断了。 经是,塞 记住的是,看起来最快捷的道路往往却是最难以到达目的地的。

如果从1017区的广播传送门出来。进攻瑞华信号转发站。然后再遭 更影响解妆工厂的话。看起来似乎是一个十分可行的计划。这条路线只比 前条路线统一步得到科技工厂,却能避免被3个科技工厂的兵力夹击。看 起来很美!但是。只要我们仔细观察地形。就会发现。近在指尺的庄克集生 化试验基地是这条进攻路线的隐患所在。庄克雷生化试验基地位于瑞化 北面一点。具备极为有利的攻击地势。只要在庄克震生化试验基地门口港 备一架天空卫士,瑞化周围就绝对无法升空任何一架战斗飞行器。而且, **建览震的基地炮塔可以随意攻击到瑞化基地重任何地衰。随意几架坦克** 物火力就能让瑞化地袭无法存在任何生物。总商言之,在庄克震只要有少 量守军和炮火,就能完全狙击从瑞华出来的所有部队。所以,除李拥有第 对把握,最好不要从这个传送门发动任何攻势。

位于 Q12 区的广播传送门连接着埃瓦生化试验基础。 阿拉柯连接工 。瑪塔信号转发站和阿可瓦生化试验基地则连接着埃瓦。 沿这条路线发 勒的攻势并不能很快蔓延到科技工厂,使得依照这条路线进攻的军队必 續要做好长时间得不到重型業具支援的准备。但是差于地球军队出色的 **单兵作战景质和希尔汉火山中心复杂而不利于机械化部队作战的地形**。 使得地球共和国的军队反而能在没有科技工厂的情况下发挥出巨大的作 城能力。因此,在拿下埃瓦后,迅速进攻玛塔和阿可瓦以进入火山中心地 兼作裁,几乎成了每个在这个大路上提择的地球共和国指挥官的共设。

不过诸位,切记希尔汉大陆如此恶劣的气候条件和火山中心严肃的 防御体系,使得它成为最难攻陷的暴球大陆之一



伊赛汉德行星是一个在战略上十分敏感的星球。 它不但连接着瓦努主权国的最后防线阿摩斯星球,还 连接着这个星系量远端的伊斯米尔星球, 另外伊赛汉 德还连接着奇特的星球奥斯汉和苏派地下洞穴。因 此,实际上这个黑球长时间都在克男主权国的控制之 当场/战球共和国和朝展盟的军队也曾经一度较 入这个里请

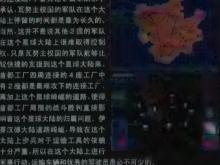
伊赛汉德最大的特点在于这个星球高海拔地区 经常爆发沙暴。沙暴使星球衰直覆盖着一层光晕,同时给星球衰而带来拖 生的降雨。由于持续的沙暴影响。这个是球大陆的主色误是泥土的黄色

大端来直的道路十分倾蔽。使得各个基地之间的行驶距离加长。传说第一 个得到永生的人首先出现在伊赛汉德大陆。这个人推翻了地球人值得不 年的进化论,现在被新联盟拥护为始祖。

伊婆汉德大陆上一共有 12 个战斗基地, 分别是 4 塞科技工厂《从西 劉宗依次是巴力、马杜克、吉瑞和藍纱)、1 塵空投中心(俄肯空投中心) 4 座生化试验基地(从西到东依次是徽巩、汉史、壹帕和拉何)、2 座连接 工厂(瑞克拉和尼特)和首都工厂英卡多信号转发站。除非占领了银肯空 接中心、汉史生化试验基地、瑞克拉连接工厂和尼特连接工厂中的 3 座。 首都工厂英卡多的能量罩才会消失。由于这4度工厂里面包含着这个大 陆雕一的2座连接工厂,导致首都工厂很难被攻下。

在这 12 唐战斗基地中间,分布着 3 座广播传送门——位于 012 医 前广播传送门连接着巴力科技工厂。连接着吉瑞科技工厂的广播传送门 制立在 L3 区。J18 区的广播传送门则连接着查帕生化试验基地。另外。汉 史生化试验基地还连接着地下洞穴苏源。2.种不同类型的工厂连接着传 送门并不代表要进入这个大陆只需要考虑2种不同的进攻策略。事实上 要想在伊赛汉德顺利作战,天气和地理因素才是量值得关注的。

由于伊賽汉德与博摩斯基隊 的连接线,不管其他2国军队承不 承认, 瓦努主权国的军队在这个大 陆上停留的时间都是量为长久的。 当然,这并不是说其他2 國的军队 在这个暴球大陆上很难取得控制 权,只是瓦势主权国的军队能够比 较快捷的支援到这个星球大陆来。 首都工厂四周连接的 4 座工厂中 有2座都是量难攻下的连接工厂 萬加上这个星球崎岖的道路,使得 首都工厂周围的战斗胜利直接影 响着这个星球大陆的归属问题。伊 麥汉德大陆道路崎岖, 导致在这个 太陆上步兵对于运输工具的依赖 十分严重,所以在这个大陆上进行



进入这个星球大陆的进攻路线可以根据情况分为3种。这其中最为 有利的进攻跨线就是从 L3 区的广播传送门出来, 向目标工厂告瑞科技工 厂进攻。攻下吉瑞之后,就面对汉史生化试验基地和瑞克拉连接工厂。 並3座连接緊密的工厂都被拿下了。在这个星球大陆的军事行动的係 唯也就有了。而且由于汉史和瑞卡拉拥有与首都工厂英卡多的连接线。蒂 队还能够马上参与到首都工厂的争夺之中来。另外,由于其他工厂高这个 **產工厂的距离都较为遥远。使得进攻部队有足够的时间来休费和布防。**这 也有利于等待后继支援部队的到来。然而,这种进攻路线也有其弊端,最 剃星的就是其连接线众多, 很容易遭遇剩防守部队的多面夹击。再就是高 首都工厂英卡多过于遥远。容易与后方工厂的增援失去联系。一个不小



心,部队就被分成2截,进退不得。

最后一条进攻路线,是从 J18 区的广播传递门出来, 改击董帕生化试 输基地, 这个进攻路线也是要在初期確立起 3 座工厂的铁三角防御体系。 同样因为能纱科技工厂的湿流, 使得这条路线受到守军多面夹击的时间 大大延长, 当然, 时间就是一切, 只要攻击方抓住这个时间差, 迅速有力的 行动和进攻, 夹击的局面也是不害品 现的, 选择这条进攻路线, 关键就 在与不能在第一时间拿下科技工厂。进攻部队必须在拿下董帕生化试验 基地后才能改下马杜克科技工厂。



依斯米尔位于阿拉西司建系的最远端。也是阿拉西司最大的大陆之一。在这个星球的上空。悬浮着许多卫星。这个星球通过连接线连接着索沙、福塞拉和依塞汗德三个星球。不过,由于它并没有连接到底下洞穴。因此战略重要性要相对小于其他星球。但是。在这个星球大陆上所要生的战争激烈程度可是不亚于任何其他战事场势的变锋

依斯米尔是一个十分聚冷的显示。在它的大确上面跨年积雪。气温十分之惯。由于呈球大陆的积雪。导致在这个星球上的辨认度也是非常低船——白色成为这个星球大陆的主色调。这个星球的大陆形状较为宽大。 去大陆中间还有一块海中大陆。作为阿拉西斯里系的最远的一个星球。这里的传送门曾经十分的不稳定。在远距离的传送会出现传送镇镇的情况生,但是。这个大陆拥有最强的主体反射波。很多古外里科技武器,比如 医男主权国的重型武器摩打者就是根据这里的传送门模式设计制造的。

依斯米尔大陆上一共拥有13个战斗基地。分别是4座科技工厂(由南 制北依次是德高、依徽、浩海和仙勒)、1座空投中心(安德瓦里空投中心)。 2座连连工厂(他尔和维德)、3座生化试验基地(从北向商依次是谢安、传 米尔和邓尼)、3座信号转发站(从北到南依次是利希尔、菲尔和纳特)。

依赖科技工厂作为首都工厂拥有能量源的保护,只有在個尔连接工厂, 玛尼生化试验高地, 依米尔生化试验高地, 在平 厂中的 3 產於能之后, 保护源才会失去作用。由于依赖科技工厂和菲尔倩 等转发站同样位于海洋中的岛上, 易守滩攻, 所以在这个大陆上作战有一 个有趣的现象——凡是占领依撒和菲尔2 座工厂的国家军队, 必然会委



依斯米尔是个出名的3国混战 大陆,长期之来,没有哪个国家能长 久在这个大陆成功压制另外2个国 家的军队。由于依撒科技工厂身兼 有477厂和标设工厂2大电针。且





位于海洋中间的小岛,使得小岛的争夺在这个大陆上光为重要,三座连海 这个小岛的桥梁更是兵家必争之地。特别是维德连接工厂到菲尔信号转 发站的那座桥梁,更是重中之重。

鉴于索沙离新联盟庇护所更为嫉妒、所以从索沙广播传送门出来的一般是新联盟的军队。他们进入这个大陆所面临的首要问题是攻下现实生化试验基理。在市下瑞安之后,选择就很明显了,要么攻击船勒科技工厂,要么攻击科希尔信号转发站。对于新联盟这样一个严重依靠科技工厂的国家来说,船勒自然是首当其冲。因为如果首先尽全力打科希尔的话,所联盟至少还要拿下一个基地市代。这对于一个在地面推进主要依靠主战坦克的国家来说,无疑是巨大的挑战。

而地球共和國的军队,从 M11 区的广播传送门出击的几率是最高。他们的直要目标自然是纳特信号转发站。在本下纳特之后,稍黄有点湿管的指挥官也会指挥他的军队立即向浩海科技工广选次了。 章下浩海之后的好处不单单是拥有了重型载吴的补充。而且还能立即进攻维德连接工厂,并向小岛进发了。 商如果向北进波、打下玛尼生化试验基地。则进入两弹境地——是强攻依撤首都科技工厂,还是进攻遥远的搪高科技工厂。毫无疑问。这 2 种选择都是充满挑战的。不过,进攻维德连接工厂也有青龙区铁解决的问题。因为往往进攻维德的军队在还没准有扩进攻小岛瑞者正在桥上于守军对持时,就与从另一条道路上过来的第三圈军队交战、使得继德工厂外往往成为三军混战的混乱局面。

从 D5 区的依套汗槽传送门出击。并不是哪个国家的单数包为。这条进攻路线,第一个攻击目标就是这个大陆上雕一的空接中心实德瓦里空投中心。拿下安德瓦里后,进攻部队也能马上得到重载具的支持。因为德高科技工厂和顺利,防守住安德瓦里也是比较容易的。因为只有通过企业桥梁才能接近安德瓦里工厂。而这个大陆上并没有其他的空投中心、使得空中突击也近乎于不可能完成的任务。拿下安德瓦里后,就可攻击德高科技工厂和侧尔连接工厂,形成铁三角防御——通河死守险度里的大型空中。

依斯米尔大陸的争夺战。自 大战起就从没停息。于个国家的 军队在这里轮番坐东,从没有 一个国家的军队能够真正的控 侧住这块大陆。因此,这块大陆至 重了象"维髓绞肉机"这样的惨滔 城场 — 美皇杂而特殊的地理环境 不能不设度功至原。■(北京科技)





话说:夏练三伏,冬练三九。(墨香)中的侠客们没日没夜的埋头苦练,都是为 了能够成为武林中的天下第一高手,笑傲华山之巅。但是,要想成为武林第 高手,并不是件容易的事,即便如周星星一般天生骨骼精奇、是那万中无 一的武学奇才,也需要有人为你打通任督:脉。希望成为那武林第一高手的《墨香》玩 家们看好了,今天我终极杀人王——火云邪神就为你指出这任督二脉之所在。

与其他网络游戏所不同的是,(墨香)中并没有职业一说。 刀、枪、剑、拳、弓、暗器这六种武器,哪样你用的顺手便用哪样。 旦是俗语说的好: 术业有专攻。要想成为这绝顶的武林高手, 你 首先必须挑选一把适合你的武器。

刀乃十八般兵器之首,其招式多是大开大合,威力十足,耍 起来呼呼生风。因此作为一名刀客,最重要的是充分的发挥自己武器威力的特色,不 借与对手近身排杀。以自己的超高攻击能力使所有的对手望而生畏。

枪在十八般兵器中排名第二,武侠大师古龙笔下的霸王枪长约一丈三尺余,重约 七十三斤。江湖中流传,一寸长,一寸强。使枪的高手通常不会让对手贴近自己三尺以 内,他们会充分的发挥兵器长度优势,牢牢的把对手控制在自己的打击范围之内。

剑走轻灵,能把三尺青锋挥舞得潇洒自如的侠客,必然有过人之处。剑法与刀法 不同,讲究的是利用速度与灵巧同对手周旋,因此创客们在与对手切磋武艺时要牢 记一点: 切不可大意冒进, 需要稳扎稳打, 抓住对方的破绽给予其致命打击。

听说最近使用拳的侠客们在与对手切磋之前通常都会问一句: 沙包这么大的拳 头见过没有?的确,能将一双手练成沙包这么大的拳头让对手闻风丧胆实属不易。用 拳者最擅长贴身攻击,让对手的武器无从下手,而自己在短距离内充分的发挥打击 力度,这便是一寸短,一寸险的道理了。

弓是冷兵器时代的战场之王,其最大的威力在于超远距离的攻击范围,往往在对 手尚未近身之前,已经被强弓所发出的利箭穿心。用弓者往往臂力惊人,且视力极性, 不过在与高手切磋时仍需注意万万不可以己之短膊对手之长。同对手时刻保持足够安 全的距离,只需将游击战的精妙之处发挥得淋漓尽致便能使自己立于不败之地。

暗器之中的王者当数古龙笔下例无虑发的小李飞刀。使用暗器,最重要的便是 稳准狠, 若对手稍有分神, 那无处不在的暗器便已铺天盖地面来, 将对手全身打成个 筛子。用暗器者要牢牢的把偷袭二字时刻记于心中,如果在扔出的暗器上摆上那么 一点点让对手浑身麻麻的痒痒的毒药,使用效果就会更好了。

六种武器介绍完了,你也应该对自己最喜爱的兵器究竟是个什么样的心中有谱 了。选准了武器打通了任脉,成为武林高手的愿望便已经成功了一半。

接下来是广告时间,大家休息一会,稍后我将继续为你打通督脉。

【广告: PK 时没生命值了, 怎么办?PK 时没内力了, 怎么办?想打坐休息, 可是对 手又不同意! 没关系,有我火云邪神独家秘方制作的金疮药、麒麟香木。只要携带了 足够的"火云邪神"牌金疮药、麒麟香木,在你 PK 时便永无缺血少内的痛苦! 还等什 么? 赶快拿起电话, 拨打本武林秘籍封底印刷的定购电话吧! 优惠活动期间买二(金 疮药)赠一(肉包子)哦!】





知己知彼, 百战不殆。知道了自己武器的优势, 还需要知道 自己在同高手切磋时对方所使用的武器的优势与劣势之所在。

※刀掌 VS 檢奪※

胜负几率: 刀客 60%, 枪客 40%

刀客一旦碎上枪客, 胜利的天平就向刀客倾斜了。因为枪客的攻击威力不够, 所 以刀客只需使用"东风浩荡"这一威力无比的武功秘籍将枪客快速的击倒便可。

而给客唯有随时关注自己的生命值,确保不被刀客一击毙命,然后抓住刀客技 能"东风浩荡"耗费内力过多的缺陷,在对手来不及回复内力而导致攻击下降的那一 瞬间空当使用"风驰电掣"来追击对手。

#### ※刀客 VS 劍客※

胜负几率; 刀客 50%, 剑客 50%

用刀者与用剑者在比武切磋时基本上是胜负各半。 剑客在攻击刀客时,首先使 用水系内功"雪燕归巢"将对手暂时冰封,然后闪开一定的距离,退出到刀客的攻击 范围之外。剩下的便是使用剑客的武功秘籍"月迷津渡"来惩戒刀客了。

而刀客在比武切磋时就非常考验操作水平了。第一条便是要保持好合理的攻击 距离, 要起大刀将剑客随时包围在自己的刀光之下。 瞅准时机间样使用"雪燕归巢" 将剑客冰封。然后依靠自己超高的攻击能力将剑客斩于刀下。

#### ※刀書 VS 集手※

胜负几率: 刀客 20%, 拳手 80%

拳天生就是刀的克里,所以拳手永远是刀客的苦主。当拳手碰上刀客时,只需要 招"如封似闭"便足以。"如封似闭"这招不仅威力较大,最重要的是还能将刀客打 得后退数步,从而让刀客完全无法近身,这时候的刀客已经是拳手毡板上的鱼肉了。

而刀客在面对拳手时,完全是无计可施。还未近身,便已被人家打出数丈之远, 因此还是三十六计走为上策。实在不甘心认输的话,唯有趁对手疏忽之时快速贴身, 全力猛攻,以求能够秒杀对手。

#### ※刀書 VS 弓手※

胜负几率: 刀客 40%, 弓手 60%

对于远程攻击职业来说,冰系内功"雪燕归巢"永远是最好用的技能了。一旦利 用"雪燕归巢"将刀客冰封,只需闪出一定的距离。然后就算不用技能,慢慢的拉弓。 慢慢的发箭,也足够刀客郁闷大半天的了……

而刀客唯一的取胜之道便是冲上前去。充分的发挥自己的强力招式与高速攻击 来博得取胜的希望。刀客此时千万不要对使用"雪燕归巢"抱有一丝的希望,指望能 够让弓手被冰住任自己砍杀,因为弓手一旦使用武功"百步穿杨"便能够不断的向后 跃去,所以"雪燕归巢"此时全无作用了。

#### ※刀客 VS 唯器※

胜负几率: 刀客 30%, 暗器 70%

暗器武功"银鞍照白马"是比武切磋中最实用的武功了。因为在使用"银鞍照白 马"时,暗器高手不仅会边发暗器边往后撤,更可以影响对手的轺式命中率,让对手 的攻击经常找不到正确的目标。

不过天下武功, 无坚不破, 唯快不破。 刀客如果在使用"雪燕归巢"冰住对手时能 够充分的发挥快的优势,还是又一丝取胜的希望的。

#### ※創書 VS 检事※

#### ※創奪 VS 無手※

胜负几率: 剑客 50%, 拳手 50%

剑客和拳手都有一个远程攻击招式,那便是"月迷津渡" 和"如封似闭"了。因此这场比试,对双方来说都是比较公平 的。但是剑客有着一个非常微弱的优势,那就是剑客的攻击距离比 拳手的攻击距离多了那么一点点。因此, 剑客如果能够合理的使用 雪燕归巢",并将这一点点的距离优势充分的使用出来,便能在 这场势均力敌的较量中拔得头筹。

#### ※劍書 VS 弓手※

胜负几率: 剑客 40%, 弓手 60%

剑客的"月迷津渡"时比武是最有效的招式,不过一旦对面 的弓手是一个高手,能够将"雪燕归巢"和"百步穿杨"这两门武 功使的出神入化,对剑客来说绝对不是一个好消息。因此在碰 上弓手时,剑客绝对不能大意,要利用攻击上的速度优势来 把握战局中的每一个变化。

而弓手则相对容易,只要合理的使用"雪燕归巢"和 "百步穿杨"来保持与剑客的距离即可。

#### ※創書 VS 暗器※

胜负几率: 剑客 30%, 暗器 70%

因为暗器武功"银鞍照白马"不能能够对"雪燕归巢"这一量有用的 PK 招式免疫, 而且还能使剑客出现攻击 MISS,加之暗器天生又带有毒性,能够让对手生命下降, 因此剑客的胜算比较小。而剑客能做的唯有赌上一把全力一击,一旦失败,便尽量保 证自己能够全身而退。

#### ※枪客 VS 拳手※

胜负几率: 枪客 50%, 拳手 50%

仍然是胜负各半的交手。不过拳手的武功秘籍"闯少林"虽然威力不算太大,却有 可能使对方产生晕眩效果。如果此招一旦得手,拳手便多了一分胜算。不过,这一优 势非常微弱,决定胜负的最关键因素还是比武双方的操作熟练程度了。

#### ※檢客 VS 弓手※

胜负几率: 枪客 50%, 弓手 50%

这是一场最紧张激烈的战斗。因为枪客的"风驰电影"一旦使出,便如一支出辆的 利刃一般追击敌人,这一招完全可以忽视弓手在打击距离上的优势。而弓手仍然要 使用他最得心应手的 PK 组合技——"雪燕归巢"加上"百步穿杨"即可。这一战,表 面上看其实一直都是枪在追而弓在退,但是在这一进一退之间,双方都拥有着相同 的攻击机会。任何一方稍有不慎,便会被对手置之死地。

#### ※枪害 VS 暗器※

胜负几率: 枪客 40%, 暗器 60%

此战无他,无非还是看枪客能否破掉暗器的"银鞍照白马"这一武功。因为附加 MISS 效果让每一个侠客都十分头疼。枪客如果希望获得比武胜利,唯一祈求上天让 自己的攻击多一点准确,少一点 MISS。

#### ※拳手 VS 弓手※

胜负几率: 拳手 20%, 弓手 80%

弓手的"雪燕归巢"加上"百步穿杨"确实是 PK 获胜的不二法门,此招一出,拳手







唯有切天兴叹了,连追都追不到人家,拳头又有什么用?总不能让我自断双腕把拳头 当暗器扔出去吧!

#### ※拳手 VS 暗器※

胜负几率: 拳手 50%, 暗器 50%

虽然暗器的"银鞍照白马"附加 MISS 效果,但是拳头的"闯少林"同样也能让对方 學眩。因此比武中就看拳手和暗器双方谁的 RP 更好, 武功的附加效果更明显了!

#### ※ 弓手 VS 暗器※

胜负几率: 弓手 30%, 暗器 70%

这次,弓手的"雪燕归巢"加上"百步穿杨"这一必杀秘笈也是英雄无用武之地了。 因为暗器的"银鞍照白马"即让弓手的"雪燕归巢"冰封不住自己,又能让弓手的"百 步穿杨"经常射空,再加上暗器上那让人头疼的毒性,弓手这次真的只能吃憋了!

六种兵器之间相生相克,各有长短。只要打通了"单挑计"这一条督脉,在比武切 磋中充分的发挥自己武器的优势,扬长避短,便能做到百战百胜。

上面列出的都是武林中最常用的单挑之法。但是,总有那么 些人偏偏就不按照江湖规矩来办事。此时的你,便需要用到下面 这些武林中不传的武功秘籍了,这对你,将会非常有帮助。

常言道:打仗亲兄弟,上阵父子兵。相传武林中便有这么一群人,对手是一个人 的时候,他们是两个人;对手是两个人的时候,他们还是两个人;如果对手是一群人 的时候,他们就逃之夭夭。如果你落单时不幸碰上他们,而他们使用的又是武林中被 禁止使用的"一人不停同你交易,一人上前要你命"那最卑鄙阴险下流无耻的招式, 奉劝你还是退避三舍吧。轻功,就是给你这时候逃命用地!

#### ② 一对多

当你一个人对上对方数人乃至数十人时,最有用的 PK 招式就是轻功了。此时 的你,只需要脚底摸油,利用自己娴熟的轻功能跑多快就跑多快,否则后果一定是被 对方打趴下在地上还要被踩上 NN 脚。当然,如果你从周星星那里学会了"如来神 掌"或者"超级无敌踩脚指头大法"又另当别论了。

以上,便是成为一个武林高手必须学会的东西了,这任督二駄我已为你打通,至 于你究竟能否成为这天下第一的武林高手,便要看你自身的造化了。师傅带出门, 行靠各人啊! 话不多说,就此别过。

#### 等等,忘记两句话。

首先按照江湖规矩,需要声明一下:本人终极杀人王---火云邪神所传授的武 林秘籍仅限《墨香》中学习有效,其他游戏中如有雷同,实属巧合。

其次,本人需要说明一下使用本武林秘籍的免责条款:如你按照本人出售的武 功秘籍在(整香)中单挑仍然负于对手。所造成的一切后果本人概不承担一切法律资 任和良心责任……要怪,就只能怪你 RP 不好了!

说完, 闪人……■





文/吕中堂

## 第四章十二罗神》

堡,神思者临死前用意念传送把血连环送走。而林寒青和楚留香眼睁 看着南宫灵中了天一神水之毒死在面前。南宫灵临死前,说了一个 "五"字。难道这就是凶手的线索?

调查铁衣堡。从南宫灵的房间左边 出口离开。可以到铁衣堡右侧的房间找 到水泥工,带他回南宫灵的房间可以修 好楼梯,上去后可以获得装备。寻找线索 时, 偷听到罗刹一龙已经从铁衣堡派出 十二罗神将之一的"五号"去剑池接应 血连环。于是,二人决定先把南宫灵的尸 身送回青城丐帮之后去剑池一探究竟。

带着南宫灵的尸体,林楚二人来到 青城。将尸身安置在客栈后,两人在青城 寻找丐帮卢长老及其他弟子。从丐帮弟 子口中获得线索: 南宫帮主平时生活饮 食很谨慎,尤其是在任老帮主被毒死以 后,他更是亲自检查任夫人的饭食,自己 也很小心,这次中毒,一定是南宫灵的熟 人做的。可是,这个熟人究竟是谁呢?

把南宫灵的尸身转交给丐帮弟子 后,两人回到留香居休整。

留香居即为停泊在青城码头的一条大船。回到客房走廊,林寒青去找他的心上 人白惜香,而楚留香去找苏蓁蓉商量对策。苏蓁蓁告知:任夫人派人送来一封信,是 任夫人近期收拾任燕遗物时候发现的。看过后,得知天枫十四郎已死,留下两个儿子 的事情。楚留香恍然大悟,想到先前出现的天枫十四郎,和毒害南宫灵的很有可能就 是他另一个儿子做的。



能揭晓……





从江湖传闻中关于伍浩的年龄推断 与南宫灵相当, 可想当年天枫十四郎把 两个儿子,分别送到丏帮与罗刹教,而伍 浩可能就是天枫十四郎的另一个儿子。 在奇枫林,整留香曾看到假天枫十四郎 的身手,因此推断,他很可能是偷窃天一 神水的元凶, 而一切都要等见到伍浩才

翻遍留香居各房间宝箱后, 楚留香

与林襄宵前往剑池一探究竟。

来到剑池, 却遇到了西门玉霜。为了 独占她深爱的林寒青, 西门玉霜布下万 字梅花阵以阻止楚林二人得到血连环延 长白偕香的生命。

年轻气爆的林寒青拉着蒂留香硬闯 万字梅花阵,却迷失在阵中。楚留香提议 先同留香居商量对管, 调查来路上堵住 的巨石,两人终于摆脱了万字梅花阵。

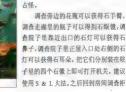
两人回到留香居, 林寒青又进了白 借香的房间, 整留香先后与房间里的苏 **葬**葬及动力室的李红袖讨论,之后去请 教白借香。白惜香说这种阵要三人才能 破,其中一个人必须身法迅捷而且是赚 属性的高手, 楚留香想到一个完美的人 选---中原一点红。白惜香说还要一个 阴阳度魔盘常要请苏蓉粪来制作。但制 作这个罗盘需要几样原材料,可在青城 搜索。



为引出中原一点红,需筹备大量的银两。之前曾经听青城客栈老板说过虎丘的 黑风寨有山贼扰民,于是林贽二人决意打幼山贼。终在虎丘的山洞中寻到了山贼的

踪迹。击败山贼后不想他们原也并不富 裕,林楚二人只得回青城另想办法。

同到青城码头,林蒂二人见河边有 -意欲自尽的老人。救下老人得知青城 里无恶不作的王员外逼死了老人的女 儿。二人安排老人去客栈等候,并商议 夜闯王员外府取银两。深夜,二人绕过 家丁(被发现就直接 Game Over,建议 随时存档)潜入正屋,发现一个柜子有 占怪。





五字之功



推回血液环蛛系开

于进入藏宝室。取走宝物后被家丁头目发现,轻松搞定后林楚 : 人走进王员外卧室。 棚器吓之后,王员外恭送两位大侠满载而归。

林楚二人回到留香居,到动力室找到李红袖把财物交给她,取了五十万两银票, 然后离开留香居。在青城路边听说在虎丘发现阴阳磁石,正是所需材料。两人立刻前 往塘后。

虎丘山洞中,已有人挖出了阴阳磁石,正庆祝之时,来了两个恶徒意欲抢夺。林 楚二人正好赶到。

回到青城,偶遇妙僧无花,无花说他有玉,但是需要林楚二人达到 35 级才能拿到。满足条件后,无花又念了一首诗考较楚留香:

乾音一无玄埃莲。

青城烟港弹时节。 茯笋丸有烟港雨。

浮生逐五却无踪。

竖读每句第四字即可得到"无花有 玉",破解此謎不但可得白玉,更有两件 破烂袈裟相赠(真的是很强的装备喔)。

拿到了阴阳磁石和白玉,返回留香 居,从甲板楼梯上去,在2楼后面的电梯 上去,方向盘右边有个宝箱可以拿到朱 砂,动力至走廊往下走的仓库里最里面 像石锁的东西,调查一下可以获得雕刻 工具。

拿齐了材料, 白惟香和苏蓉奪开始 著手制作阴阳度魔盐, 而楚留香则假扮 成富商统礦林在青城中遊势, 同时林寨 青去密赛发贴指名要中原一点红杀人, 井提供了丰厚的鲫金。 终于, 在成丘, 楚 留春成功地引出了中原一点红。



中原一点红

> 次回到留香居,取得制成的阴阳度魔盘, 前往剑池与一点红会合共同破阵。

进入剑池触发剧情;一点红找出一 个梅花门女弟子并杀之。之后在几个小 地图中仔细调查,可以找到另外三个女 弟子。最终引出梅花门门主西门玉霜。

战败的西门玉霜意欲自杀,楚留香 用弹指神通将其点穴。之后三人突然感觉到来自伍浩的强烈杀 气(这时可以选择是否邀请

(八屆四)以及所是日產明 一直紅加入尼仍。三人應樂往 創德深处走去。看到有不少罗劍教徒 遭機忍系觀。尽头处。就见到了正处于狂 暴状态的伍洛宁护着血连环。一点紅上 前击倒了伍洛便興然而去。 楚留香见伍 浩使用的是雷霆刀法,

便盘问其与卓蒙的关系,不料伍浩再次疯狂

反击。二人再次击败伍浩, 伍浩负伤遁去。收起血连环, 返回留香居。 两人回到青城, 林寒青留在码头, 把血连环交给白借香。白惜香与 两个侍女回到埋花居修炼九魔玄功, 临走时, 林寒青与白惜香依依惜

五号真相

3. 另一方面,整留香与苏蓉蓉 李红袍、宋郎儿分析事情的经过、说 到雷霆刀法时,楚留香认为伍治一定是卓蒙的关门弟子——小王爷 朱宗潜。

差留香浓定找隐居的任夫人进一步调查情况。林寒育也终下决心为了 白惟香,要把罗刺数调查清楚。于是,楚林二人再次上路。到云岭镇,找到任夫 人。任夫人给二人看了仁慈的遗书,楚留香发现一些很可疑的细节。

任夫人提起任慈和天枫十四郎的对决,天枫十四郎轻易落败必有蹊跷,而二人

在青城,整留香与城寨南找到了天 岭大师座下随侍弟子无果,得知只有无 松和天峰大师在虎丘修行。两人 飞速起 往虎虎在虎虎上湖。正好看到无花欲霉 害天峰大师。楚留香及时出现。楚留香 向天峰大师了端军三年天枫十四郎与天 峰大师比武的事情。随后洞悉了一切。原 朱无花就是当年天枫十四郎的另一个遗 孤,南宫乡的余哥哥。

差留香与无花离开山洞,无花讲述 了整件事情的经过。之后,两个绝世奇 才,也是两个好朋友,终于兵刃相向。





击败无花之后,无花唤出了任慈任老帮主,原来任慈其实未死,并被下了变瘾药 之毒。任慈变身虎狼,向楚留香扑了过来,打败龙狼后任慈恢复原想,可无花却已趁 机逃走。任慈留下遗言说。天一神水是罗刺教刺作变狼药的药引,之后便化为枯骨。 罗刹教之事终于暂告一段落, 楚林二人一同前往剑池履行与中原一点红的 纷定。

差和林到剑池(碰到伍浩的地方)与中原一点红大战,胜利后,一点红承认了自己的失败,并告诉楚留香,罗刺教的秘密根据地可能在炼魂台。离开时,一点红对林 寒青说:你的参商剑在哭泣。

楚留香和林寒青决定去炼魂台。与此同时,司空远和宇文奇在游回云岭的途中 因腱部抽筋而溺水,所幸被阿水嫂救起,二人决定休惠─番后去云岭镇为董大空解 毒,然后让黄大空揭示罗刺秘图中的秘密。第周《在此告一段斋。■



家用电脑与游戏 2005 年第 4 期 编辑 / 月月(zhouryueland)



工見 online》中所有新人都是以"浪人"的形态出现的,他们滚迹天涯,还未经白口 6方向,各项数值也都均衡发发展。可当他们 成长到 15 级以后, 就面临了他们"魂生涯"的第一次职 业选择。

(A) online 为玩家们提供了三个职业供其选择,它 们分别是剑客、忍者和术士。除此以外每个职业都有自己 不同的流派,丰富多样的选择方式使游戏乐趣无穷。

○創書:从小就得学习剑客道精神,在任何处境 均能克己, 因为剑客随时都有丧命的可能性, 所以剑客 最懂得如何活得更有意义?如何完满地了结自己的 "生"?如何在临死时能走得无悔无恨?剑客的招术为剑 道,初期的疾风斩、大地斩、天空斩、以及后期的各个剑 术流派的招数都是威力十足补实而最有效的招求,创 客是今敌人最顾忌的敌人。

○ ★士: 阴阳术在古代战国, 一直都是很盛行的 法术, 当时的人们常常请阴阳术七寒为他们祈福、除 灵,阴阳术士靠着各种超能力而行走于世,对于他们来 说能尽力使用自己的能力来帮助战争中的人民最他们 的责任,因为修炼阴阳术需要非常高的天分,所以修炼 成功的阴阳术士不是很多。阴阳术上的招术为阴阳术。 初期的五芒星咒术、幽冥碑、地灵缚、召唤式神(鬼)以 及后期的古代术法咒术,都是很厉害的法术攻击招术, 术士是敌人最惧怕的敌人。

○忍者:一个十分神秘的职业。战争时帮助各军事 势力刺探敌军情报和对敌人城都开展破坏活动。追踪、 侦察、谍报、保镖、暗杀是他们的工作, 简单地说他们是 古代战争中出色的间谍。忍者技艺超人,擅长使用剑、钩 等各种兵器与飞镖等暗器,忍者的修炼非常残酷,一般 选择修炼忍术只有两个结果,要《就是成为拥有超人技 能的忍者,要么就是死。忍者的招术为忍术,初期的通 形、影身、分身、分身斩:后期的九字密印、影连杀等等都

安培晴明:很好,你证明了自己的实力。现在我就 正式传授给你术士之道。今后如果你想进一步提高,可 以去里高野,阴阳寮或者真言密宗这三个流振学习。高 野擅长冰系术法, 阴阳寮专攻火系术法, 真言密宗则在 雷系术法上出类拔萃。(交出古老的书,转职成为术士)

完成任务后,玩家即可成功转职成为术士。术 上又分为里高野、阴阳寮和真言密宗三个流派,每 个流派都有不同的技能偏向, 玩家可以根据自己的 喜好选择流派。但一旦选定流派后,只能学习自己 本流派的技能。

#### **■付字註取**

等级要求:15

其他要求:无 任务地点:本州城 触发人物: 宮本武藏

在本州城找到宮本武量(230,250),与他对话。按 要求条环程咨斗领,可以转职成为剑客。

宫本武藏:作为剑客,强大的力量和坚韧的意志缺 一不可。我要对你进行考验,你准备好了吗?

宫本武藏:本地的强盗头领是一个堕落的剑客,你 去把他杀掉并夺回"虎彻"。(杀死强盗头领,得到虎彻) 去杀死强盗首领,并得到虎彻,回来给了宫本武藏 宫本武藏: 不错, 你已经证明了你的实力, 相信在 今后的日子里你也会秉承剑客之道继续成长的。在蒙 夜有三大剑术流派。它们分别是以姿势优美的"位"之 镜心明智流,"力"之神道无念流和讲究"瞬息心气力 致"的"技"之北辰一刀流。

完成任务后,玩家即可成功转职成为剑客。剑客又 势为镜心明智流、神道无念流和北辰一刀流三个流派, 每个流派都有不同的技能偏向,玩家可以根据自己的 喜好选择流派。但一旦选定流派后,只能学习自己本流 派的技能。

#### ■忍者转取■

等级要求:15

其它要求:无 任务地点: 本州城 触发人物: 蜂须贺正胜 在本州城找到蜂须贺正胜(246,273)。与他对

下忍奈香: 你不是和首饰店老板打过交道么? 首

饰店老板经常被将车召见

去找出云村的首饰店老板(301,175),与他对话, 问关于成为忍者的问题。

玩家: 关于将军的事情

首饰店老板:最近鬼物猖獗,于是将军秘密派遣一 支队伍到神庙平原调查, 可是到现在也没有消息, 将军 很着急。其他情况我就不清楚了。看着首饰店老板无可 奈何的样子,没有别的办法,只好在去找下忍奈香,询 问相关的事情。

下忍奈香: 恩, 既然这样, 你不妨到神庙平原找督 军打听军队的消息,这样就可以接近将军了。

到神庙平原找督军(161,112),与他对话,打听军 队的消息。

督军: 我奉将军之命到这里调查, 结果发现封印魔 王的结界已经被削弱了。廣王不日將会率领廣军再度 返回这个世界。我的部下正在地下祭坛努力阻止结界 的崩坏,但显然撑不了多久。你能帮我带封信给将军

然后到本州城的将军府找到将军(51,43),并把帮 督军带的信交给将军。

将军: 我正为没有督军的消息而担心。我马上就会 派兵去援助他的。请将这封信笺交给督军。(得到秘密 的信)

辗转了这么久,还是先去一趟蜂须贺正胜,看看我 可不可以转职成为忍者了。

蜂须贺正胜:好极了,你做的很好。不过为了不让 他们疑心,你还是先把信交给督军,然后再来找我。

没有办法,为了能成为忍者,我只好在去一趟神庙 平原找督军,把信交给他就好了。

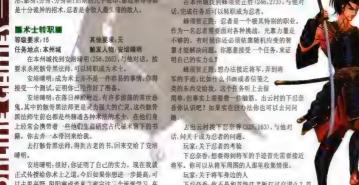
> 督军:谢谢你的帮助。我们一定会坚持到将军派援 军变的.

> > 回到本州城的蜂须贺正 胜这儿,与他对话。

蜂须贺正胜: 很好,你 已经证明了自己的能力。从 现在开始你就成为了一名 忍者。目前蒙夜的忍者主要 分三个流派。擅长近身隐蔽 攻击的甲贺派, 上忍胧川一 益在甲贺里: 擅长远程攻击的 伊贺派,上忍服部半藏就在本 州城内: 擅长近身暗系性攻击 的风魔派, 上忍风魔小次郎在

完成任务后,玩家即可成 功转职成为忍者。忍者又分为 甲贺派、伊贺派和风雕派三个 流派,每个流派都有不同的技能 偏向, 玩家可以根据自己的喜好 选择流派。但一旦选定流派 后, 只能学习自己本流派的







家好! 成館本篇的目的,是为(希望 Online) 的新手玩家们指明正确的练 级道路,但是前提是,新手们也要对这个游戏有大概的了解。不说别的。 最起码你要明白这个游戏的声望系统,是关系到你未来的头衔及委托任 务的领取的,而声望,头衔的改变,将受到任务完成度的作用。

众所周知, 男爵级声望之后, 就不可以再接委托任务了, 也就是说除了做剧情任 务外, 已総再也没有别的方法提高声望, 所以, 在成为男爵之前, 大家都选择做高委 托任务来迅速提高声望, 而接高委托任务的级别限制是 45 级, 所以说如何更快地 到达 45 级, 封新 千朋友来说就是得尤为需要。

首先新手出生地选择环园镇。先去找舞台那里的行政官把最新的两个任务接下来,强烈建议刚开始就接。因为行政官任务的奖励十分丰富,而且这个任务是贯穿始终的。接下来,找银行后面的花仙子老太太做信图书的任务,一共可以借5本书。也就是说这个任务可以一直做5次,图书馆高老太太非常的近。跑过去的话也就是10秒多钟。做完这个借图书任务后,你应该轻松地就升到3级了。且然这也是一个剧情任务。但这个任务过了20级就不能接了,所以不做白不做。

投乞丐学会睡觉与空手技,然后从左边的门出去。去咕咕森林打咕咕,升级的素 质点按 2 力 1 体的方式加点, 血少了就睡会觉, 打咕咕到 6 级后, 回城卖掉垃圾, 买 个拳套与衣服, 然后回來就可以打打整人箱了。到9 级后回城卖掉垃圾, 买个英雄 瓜,直接去技糖滚菜头进行最后的冲刺, 菜头掉的东西还不错, 耳机油和耳机都是 宽物升级的必须物品,能卖个大价钱。萝卜头与植物油也是委托物品, 留着交任务 用吧。

冲到 10 级后,法师到狮子城的魔法协会转 职。转职任务比较简单,转完后就可以在协会里 学习新魔法了,对于新手来说建议选择人魔法, 也就是先学火柴棍,因为初期火魔法,它的怪比较 多,升级比较快。学会技能后,到武器店买个木杖 和法师穿的衣服,然后再去摊贩那里买点香草和 鸡蛋(香草加SP,鸡蛋加 IPP),便可以出城了。

从狮子城右上的门出去,到回声谷最右边的 那条路上打蘑菇妹妹,顺便可以熟悉法师的基本 操作。蘑菇妹妹掉的孢子也能做委托任务。在这 里打够30个孢子便可以转移阵地,到里面 去打 大哈比了。大哈比虽然比较难打,但经验多。而且 掉的鬼点了也是任务道具。在这里一直打到14 级,升级的素质点分配,建议在30级以前主要加 智力,精神够拿装备就可以了。然后回城把以前 打到的任务物品都交了,这时应该就有一笔资金 了,建议去转转市场买一个黑蝴蝶结,因为黑蝴 螺结加的5点魔法攻击力对前期还是很有帮助 的。

接下来,从狮子城左边的门出去打木头机器 人,这时的火柴差不多有 4 级了,因为智力高,打 木头差不多有 70 左右的伤害,木头打你也才 110~120,而且木头的移动很慢,操作好的话很可 晒打不到你。木头不但经验高,而且如的木板还 可以做委托任务。安心地打木头扒器人一直到 19 级呢,不过需要注意的是,千万不要去碰旁边 的美人鱼战上,因为虽然你也能干掉它们,但比较费力,浪费时间。到 19 级后先回 城市木板的任务给交了,这时你应该就已经步入小康了。然后去武器店袋上钢铁之 技,再去魔法学院学会火风暴与火柴连,就可以直奔修道院去杀拳击毛毛虫了。

坦白设、擊击毛虫的直線是为法师设计的,不但移动慢,而且防傷也比較低。 这里建议火柴棍升到5级就不用再升了,接下来重点发展火柴達,但这时火柴達才1级,所以杀拳击毛毛虫时,还是先用火柴棍打,拳击毛虫水品的刺落率还是很高 的,打到后就直接砸到蝴蝶结上。而且毛毛虫掉的蛋丝和五彩丝也可以做任务。它 它能掉22级用的水晶杖。在打拳击毛毛虫的时候,尽量被开空手道毛毛虫打,因为 空手道毛毛虫等动速度太快,打起来不是很划算,直接影响到我们的升级速度。

打擊击毛虫一直到 22 銀后, 換上水晶柱, 極便再搞一个僵尸符, 23 级就可以 能了, 加 5 点魔法攻击非常好用。如果你认为你的操作不够好, 这时你可以去冰峰 条跨夏羊, 它们移动速度慢, 经验还算可以, 但不掉什么好装备。如果操作好, 可以 从修道院左边的门出去, 去星梦谷亲能宝宝。熊宝宝的移动速度慢, 经验高, 姆宝石 的几率也很大, 而且熊宝宝套装更是法师前期不可多得的极品装备。在打到 26 级 的时候, 记得回去接风精灵之核, 这时你的火柴连也毫不多3 级了, 再回来后就可 以火柴棍配合火柴连打熊妈妈了, 这时你能体会到经验飞一般的增长。

在星梦谷混到 30 级后,就可以去泰坦洞了,你的魔法是火属性,所以说对里面的金属性暴牙蜘蛛,有很好的克制作用,再加上这时火柴连也差不多 5 级了,基本上对暴牙蜘蛛能做到秒杀,杀不了再补上一个火柴棍也可以,南瓜舞者与南瓜小丸子打起来比较简单,最多两个火柴连搞定,只要不往洞穴梁处去,基本你在这里的

生活是无忧无虑的。轻轻松松在这里升到 33 级左右的 时候,你的火柴连也应该有 7 级了,这时便可以向洞穴 深处进发。

在洞穴深处要注意避开魔法免疫的無灵法师。专 打幽灵战士与暴牙蜘蛛王、只要操作得当。在里面只需 娶 2 小时,就能轻松从升到 36 级。而且暴牙蜘蛛王不 但宝石绰得多,还有很多装备也很值越,到 36 级后,我 们就要转移到一个新的经验增长点了。

回城先把垃圾和宝石卖一卖,争取搞到一个乌鸦 项链,如果确实资金不充足的话,就拿水晶往僵尸符上 砸一砸吧。去行政官那里领 · 把加 3 的大魔法杖,就可 以启程去奇幻树海了。

到了奇幻树海,有两个选择,一个是打森林路克, 一个是打黄金瓢虫,建议还是以打黄金瓢虫为主,因为 相对来说,黄金瓢虫脚的比较快,不用四处战怪,而且 黄金瓢虫掉装备的几率也相对比森林路克要大,它掉 的较元素,也是高委托的任务物品,稍带着打打森林路 克旗可以了,毕竟它也是全掉幸运草的,那可是我们进 化宠物的必备品。在这里我们可以一直升到 40 级。

接下來就进入我们的最后冲刺阶段了,建议到希尔特边境打钢铁机器人直接到 45 级吧. 因为钢铁机器 人本身的经验就很高,而且掉落被备与宝石的几率也 很高,它掉落的铁板也是高委托的任务物品之一,升到 45 级后就按者能拿铁板交任务了。看着高委托大叔那 亲切的笑容,是不是感觉金钱与声望马上旗要挟踵而 至了呢?





Conline

方传说 Online 计 (基础经典任务特殊) 故中!这回小编为大家介绍的这两个任务很小 样,复杂的程度绝对超更想象!快来挑战一下自己解任务的 顶级功力吧!



触发 NPC: 奥克奇城中的唐夫人 (9987,9963) 条件限制:玩家等级 25 级以上,未解过此任务者即 可無労

获得奖励: 卡好小肉粽(HP+225) × 4、绿色药草(MP+200) × 4、绿色药水(FP+200) × 4、唐夫人护身符

典故说明:唐朝时,有个人名叫崔南山,他的曾祖母长孙夫人,因为年纪很大,牙齿也 多掉光了,没办法咀嚼食物。于是崔南山的祖母唐夫人,就到长孙夫人那里,用自己 的"奶水"喂养年事已高的长孙夫人,所以此后长孙夫人除了吃奶以外,不吃其它需 要用牙齿咬的东西,经过了几年,身体也慢慢地康复、硬朗起来了。 任务流程,

1、奥克奇城虽然不大,里头人倒是挺多的,留意你会找到"唐夫人",这可是任务的 关键 NPC。一问之下果然不错,唐夫人正为她婆婆(想必就是长孙夫人了吧)的健 康操心,只要获得"医神"崔印的"清香芙蓉水",她的身体就会好转!

2、号称"医神"的被印(9958,10010),虽然医术精湛,但是脾气古怪,没心情听他唠 叨的话,就直接确认他所需要的东西——蓝色药水 5 瓶、L程鼠皮 20 张,以及天脉 石 1 颗, 然后立即出发吧。

3、蓝色药水比较好找,可以直接去找医馆大夫买,或者到奥克奇城外打卡通猫或露 需卡通猫也会掉,以卜是这两种 NPC 的基本能力:

NPC 名称	等級	力推	模数	机敏	极针	排茶金钱	经被值
下項級	17	8	8	12	12	51	489
重需卡通磁	19	8	8	12	12	57	555

4、至于工程似皮 20 张就要费点功夫了,玩家要从奥克奇南边出口出去,一直向南边 走。直到遇上一座山坡,山坡上就分布着为数不少的呆呆工程就、坐标大概是 (10100,9518),慢慢打吧,20 张不是个小数目啊!以下是呆呆工程似的相关信息:

5、收集完这两种原料之后,要先回去向崔印报到,从他那里才能了解天脉石的由 来。在崔印的指引下,要去找名叫"黄滂"的人物,而这个黄滂,就是整个任务中最

6、话说粪痨原是索德人,不过他到奥克奇城来打拼一阵子之后,思念家乡甚深。玩 家可以到(10050,10063)找他,不过要记住一点,这里会出现两个分歧的情况:玩家 如果在"乳站不怠"仟务前就找粪涝的话,就会接到"粪涝家书任务",如果先接 乳站不怠"的话,他就会向你提其他要求了。





" 作榜京书任务 · 机氯 製圖 系德城设; 1,送维密家书给他,对话完 获得"乳站不息"另 种解法。

8、解讨"能将家书任务"的玩家,接"乳结小盒"任务并完成前两项物品收集之后。 再回来找養務, 衙門有关天脉石的信息, 他会请你准备"二级铁匠技能书"一本, 再 到奥克奇城的传送石附近(10059,9823)绕一绕,传说中的天脉石就在其中!

9、投解过"家书任务"的玩家,收集完前两项物品后直接来找套簿,他则会要求你打 死 50 :1 魔蝙蝠! 号龙之后再回去找货房, 他会直接送你人赇不!

ı	NPC 名歌	停艇	力量	野類	#Lfet	模性	排落金銭	经验值
F	應編級	27	8	8	12	12	18	889

10、收集到人脉(后,向崔印交差! 救命神药"清香美蓉水"就到手了! 11、将"清香芙蓉水"交给逛夫人,她婆婆长孙夫人就会药到病除,海夫人感激之余, 会送你 个"唐天人护身符"和攀碎补品,这个任务全此圆满完成。

PS:本任务得到的"唐夫人护身符"千万不能丢! 先留着吧!



触发 NPC: 奥克奇城中的 1 样 (10112, 9967) 条件限制: 玩家等级 30 级以上, 须"乳姑不怠" 仟务 完成者才可触发

获得奖励:绿色药水(FP+200) × 6

典故说明:孝子王祥自幼母亲去世,父亲娶进的维母对他很不好,随后父亲也都开始 讨决他了。小过他不以为意,仍然相当孝顺。有一入维母想害死他,便叫他在冬夜大 雪中找条活鳢鱼来吃, 工样原本打算冻死算了, 赌气脱掉上衣趴在冰上等死, 没想到 上大不忍,冰块竟自己融化开来了,两条活鲤鱼跃上冰油。从此乡里皆藏叹他的孝 行,孝子之名也由此传开





1、颜费周章解完了"乳姑不怠"任务后,在奥克奇城内又发现了王祥的踪影。 2、上样果然正为了继母要吃鲤鱼而兰恼肴,为了成全这位人孝子,帮他去找鲤鱼吧。

3、根据王祥的指引, 你先要向冒险家薛嵩讨教鲤鱼的所在, 凭一贯经验, 冒险家一定 会提出苛刻的条件。还好,第一个条件就是要你囤得到的"磨夫人护身符"

4、第二个条件要你找 15 个怪蛙叶来交差,这也还算不难。怪蛙叶要打怪蛙种子才 有,以下提供坐标给大家参考(8971,10277),这个位置在武斗城东北练功区的东边。

NPC 名称	等級	力量	製盤	机敏	极骨	抑蒸金钱	经验值
福鲑种子	31	8	8	8	8	90	1085-

5、枚集完后马上拿给薛高, 他就会给你想要的"特制龙门鲤鱼"啦!

6、拿着鲤鱼去找干祥吧,以免这个实诚的家伙真的去卧冰了。为了答谢你的救命之 恩,他特别准备了6瓶+200的 FP 药水。本任务的关键就在"唐夫人护身符",所以 刚才特別提醒大家不要搞丢了。■

# WCG2005 欧洲冠军林 (ECG)

韩国方面进行的WEG已经落下帷幕,中国选手将铁定获得本次比赛的第二、四名,笔者也 在这里恭喜 Sky、MagicYang 两位选手。由于本次比赛官方并没有向外放出 Rep. 再加上度售 1.18 的火速推出,因此在这里我们无法与读者们一同分享本次比赛,也请广大读者见谅。

然而能在 WEG 进行的同时,WCG2005 欧洲冠军杯(ECG)也火热开场,本次比赛也是魔兽 1.18推出以来的首场正式比赛。经过几天的激烈角逐,4K Grubby、4K Tod、4K Zeus 包揽了本次比 赛的前三名,显示了 4K 在欧洲赛场上的强大实力。而今天笔者将为大家介绍的是 4K Tod 在败者 组决赛中与 4K.Zeus 上演的籍彩一役。

#### ECG2005 败者组决赛

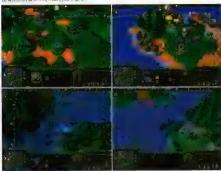
对战双方·4K Tod (后文简称 Tod ) Vs 4K.Zeus (后文简称 Zeus ) ##R TurtleBock

#### 骚扰与反骚扰

本场比赛发生在大家都很熟悉的 TR 这张地图上, Tod 选择 Hurn 出生在了 11:00, Zeus 使用 NE 在 10:00 方位。双方都是中规中矩的开局, Tod 祭坛 - 房子 - 吴普, Zeus 则是祭坛 - 月亮井 -兵曹(图1),看来118削弱了中立英雄后,选手们在首发英雄上都不愿意再雇佣中立英雄了。

祭坛建造完毕后,双方都指挥自己的部队第一时间探向了对方的位置,由于是近点 Zeus 在 恶魔猎手出生后直奔 Tod 家中,而 Tod 也很有经验,带上了 4 个民兵率先 MF12:00,并且将水元 素放在了中立生物中间。使得 Zeus 的小精灵和恶魔猎手都无法攻击到自己的水元素(图2)。

看到自己占不到什么便宜 Zeus 选择了 "三陪" 战术,不过效果似乎并不是十分理想,Tod 直接 MF 到了 Zeus 门口的中立生物, Zeus 自然不会放过这个机会,立刻特家里积攒弓箭手 + 一只女猪 调出向 Tod 发起了猛烈的进攻,最终凭借良好的操作,将没有血的弓箭手及时隐身(图3)。在几乎 没有作产的格 Q N 热 Tool 打回了窗巾



#### 咖海妖的中期压制

接 Tod 打回家中的同时,Zeus 的基地也升到了 2 级,并顺利的招募了娜迦海妖作为自己的 第二英雄。此时 Zeus 的部队 2 英雄 + 弓箭手 + 女猎手,毫不犹豫的选择向 Tod 发起进攻。双方 很快在 Tod 基地外相遇, 凭借螺迦海妖的冰箭, Tod 损失了大量部队, 大法师也没能逃脱 Zeus 的 魔掌(图4)。而 Zeus 这时打的却有些保守,在兵力绝对优势的情况下且对方没有英雄,并没有 选择进攻、甚至连对方商店也没有抓掉就选择了撤退,笔者认为这个商店正是本场比赛的关键。

Tod 在山丘出生后第一时间买了群疗,并开始捕捉对方 MF,而 Zeus 则同样在家中补给、双方相安 无事,开始各自 MF。Tod 此时头脑相当清醒,在局势对自己不利的情况下选择了率先开矿,希望能在经 济上超过对方。Zeus 的侦察同样到位,在MF完高店后,第一时间发现了对方门口的分矿,选择进攻。

此时双方主力部队构成分别为 2 英雄 + 女猎手 + 熊、2 英雄 + 火枪手 + 男女巫, 在双方的 次接触中、Zeus 密先杀接了对手的山丘、然而由于自己的恶魔猎手过于冒进,最终也惨死在 人族部队中 (图 5), Tod 自然不会放过这个大



## 的部队所裹无几。 势均力敌

在初期局势极度被动的情况下,Tod 凭借 **今縣的** 让除和良好的操作:上亚方面次回到了同 -起跑线上,而在这场谁都输不起的比赛中,下 面的战斗才是真正的较量。Zeus 虽然恶魔猎手 被杀,但是凭借初期积攒的优势,在科技上还是

好机会,全力追击 Zeus 的残余部队,使得 Zeus

要强于对手,而在恶魔猎手复活期间的单缘鄉 迦海妖也使得娜迦的等级有所提高、随后的比 春展现了 Zeus 良好的意识。抓住 Tod MF 的 机会,强行A掉了Tod的分基,并在对方回城 前提前回城(图6),显示了良好的战术業养。

在双方纠缠的同时, Zeus 也没有忘记在7 00 开始自己的扩张,而 Tod 这个时候则诡异的 购买了两业练之书,将自己的技能改为了暴风 重,同时家里开始生产破法者。双方很快在10: 00 的分矿外相调, Tod 依靠女巫的跳身使得自 己的英雄主免清难, Zeus 只好选择了撤退, Tod 剪順勢打下了 Zeus 设在 7 00 的分矿。

施后的战斗中双方都打的十分小心,不停 的探索对方有没有扩张,而幸运的 Tod 抓住了 对方 MF 的机会,再次打消了 Zeus 试图在 7 00 扩张的企图,双方也在这里展开了一场生死 大战,双方在部队和英雄等级上相差无几,然而 Tod 的暴风需显然让 Zeus 有些指手不及。几 次漂亮的女巫隐身的使用也让 Zeus 哭笑不得 (图 1),恶魔猎手最终还是在这场战役中惩 性,Tod的部队虽然所剩无几,然而两个高等级 的英雄迫使 Zeus 只能撤退。



双方的主矿资源基本在同一时间基排。 Zeus 选择将生命古树走向了 10:00 的分矿,而 Tod 则开始远程采矿,并且依靠对方没有恶魔 指手的这段时间成功打械了对方的最后一颗生 命古树。这个时候挪迦在后期的劣势就体现出 来,虽然等级已经升到了六级,但仍然无法与 Hum 强大的由后相给备。

7eus 在安全没有经济来源的情况下决定 放手一轉,則出生的恶魔猎手 +6 級鄉迦帶上仅存的几只小應向人族发起了最后的进攻。Tod 到非 常冷静的再次运用了女巫的隐身技能,让山丘不断阻挡对方没血的单位,逐一杀之,最后更是让山 丘依靠隐身接近鄉遊海妖(图8),成功秒杀了 Zeus 最后的希望, Zeus 只得无奈的打出了 gg。



绘观等场比赛、Tod 在初期极度劣势的情况下没有放弃、为了防止水元素被对方驱散将技能 改为暴风雪成为本场比赛的又一关键,而在战斗中成功运用女巫的输身技能防止英雄被杀也展 现了职业玩家的良好操作。整场比赛进程看去,让人不禁为 Zeus 感到惋惜,然而竞技体育的魅力 就在于此。同时笔者也要提醒各位读者。锲而不舍的精神在魔兽争霸中尤为重要。而优势并不等 于胜势也是玩家们在比赛和游戏中必须重视的关键一环。■(文/世玉)

#### 魔兽中的箭塔实用讲座(二)

在上期杂志中为大家介绍了比较另类的 Tower Rush。不知读者们有没有在实践中收到 效果呢? 本期笔者将继续向人家介绍给塔在魔兽中的重要作用。

1 防守。 个好的循塔位置可以在初期防御中起到良好的效果。拿时卜图行的 Sky 流來 说,第一个箭塔的位置往往决定了整场比赛的进程,而绝者最为中意的还是3面围住箭塔, -面留空锋理。

2 偷袭。在中期与对方纠缠时偷涨一两个农民或苦 [ 到均 方家中码放销塔是很常见的 战术了,这里提出几点需要讨意的。首先新塔的位置当然是在对方没有视野的前提下离对方 基地越近越好;其次部队的牵剔尤为重要,特别是在对方察觉后上为部队要第一时间赶到; 最后要是互动搭配了,等增配合投入车的战术,正是无往本利的(图1)、另外值得一提的是。



**\$**\$ 笔者就曾经在 UDvUD 的较景中成 功运用过这一战术。 3 Rush。这次的 Rush 比较中规

中矩,可以说也是一种将优势转化为 性势的战术, Hum 可以带农民或买啃 塔, Ore 带苦 I, Ne 直接应战争占何。 定你在兵力上占优,良好掌握箭塔码 放的距离, 箭塔成型后第 时间建造 商店, 井棉杓石车调往前线。

# 沌的豪门盛宴

WEG2005 蘇国预铣簿

电子竞技是一种文化, 电子竞技是一种精神。 电子竞技是一种信念 ·····

## 一、难忘的二十八天

世界电子竞技爱好者期待已久的 WEG2005 (World E-sports Games 2005)于2005年1月30日正式拉开帷幕,本次大赛的主办方是韩国最专 业的游戏电视媒体 Ongamenet,而比赛的全程也由 Ongamenet 独家转播。 主办方计划将 WEG2005 做成全世界最正规的职业化电子竞技联赛,并为此设置了 巨额的奖金以吸引世界顶尖战队和选手的参与,然后以此为开端,把1年分为4个 赛季,最终将每个赛季的冠军集合起来进行 World Chanpionship (世界锦标赛)!

从2月3日首轮比赛开始到3月3日最后一轮比赛结束,经历了28天的激 战,量终决出了参加北京总决赛的战队和选手,在此先对精彩的赛事进行简单回顾。







CS 走到今天已经过了 5 个年头,但从来没有一个世界性的大赛能用一种线下联 赛的模式来阐述和演绎 CS,而 WEG 做到了。在将近一个月的时间里,8 支来自世界各 地的顶尖职业战队都表现出了不错的竞技状态,为广大玩家奉献了多场经典的比赛。

在 WEG 之前, 谁也没有想到中国的两支队伍将成为小组出线有力的争夺者, 前四轮比赛他们一再给我们惊喜,我们不由将目光聚集在这群小伙子身上。然而 2 月 17 日的第五轮比赛成为中国军团的一个转折点, wNv 在获胜即可提前一轮出线 的大好局勢下意外翻船,輸给了此前积分垫底的 FLUX。而 AS 因为队长 LaiXi 的机 器故障原因 11·13 负于 Mouz 则更是让人扼腕。

2月20日小组赛最后一轮, wNv同 GameCo进行争夺出线名额的关键一战,

反恐動	(英(A组)	反恐鶥英 B 组
	NOA	Mousesports
	Team GameCo	4Kings.Intel
* 1.	wNv	ABIT-Strike
	FLUX	MaveN



Freedom.WeRRa

SK.Insomnia

SK.MadFroG

SK.HaMaN

[64AMD]Deadman

mouz.Shortround

4K.ToD

2.魔兽争戮

本次 WEG 產兽项目先是给了中国 4 个参赛名额, Sky 的意外落选则让人 非常惋惜, 好在 Sky 拥有超高的人气, 在 Sky 庞大 Fans 群的强烈要求下, WEG 组委会决定增加一个参赛名额, 为了公平起见,采用投票的方式选取, 结果 Sky 以 89.2% 的绝对优势获得了 最后一张宝贵的入场券。这样中国一共 有5名洗手出征韩国。

GameCo, 但凭借在 Nuke 和 Inferno 这

两张地图上的精彩表现。4Kings最后

2.1 战胜 GameCo,杀入北京总决赛。

参赛的 16 名顶尖高手基本代表了当今魔兽的最高水平,因此比赛受到了极大



的关注。而比赛本身的精彩程度也是远 远超过了玩家赛前的想象, 每轮比赛都 有极为经典的对局产生。在小组赛当中, 中国的参赛选手虽然为数众多、但在以 往比赛成绩和比赛经验上并没有优势 加上各种环境因素和其他因素的影响。 中国洗毛的发挥并不是很好。几名欧美 名将则是显示了一定的实力和战术意 养,给亚洲选手带来了一定程度的压力: 而韩国洗手占据主场之利、表现出了极



为丰富的职业联赛经验和良好的竞技状态。最后,经过紧张激烈的小组赛和复赛,两 名韩国选手 Moon(one)和 SK, Zacard 率先进入半决赛。Sky 在复赛最后一轮力克强 敌 Shortround 后也进入了四强,可见一个选手能得到玩家的拥护绝非偶然。最后一 个半决赛名额在 xiaOt, MAGICYANG 以及 FoV 之间的附加赛当中产生, MAGICYANG 发挥出色,连续战胜 xiaOt 和 FoV,成功跻身四强。

半决案形成了中韩对抗之势。在第一场半决赛当中,Sky 迎战韩国兽王 SK. Zacard,从比赛过程来看,双方旗鼓相当,但命运的天平却偏向了 SK.Zacard,他连续 两次拿到死亡之书。决胜局又抢掉了 Sky 的 Lv6 野怪的经验,并且充分利用了物品 和兵种,最后 Sky 以 2 3 惜败,止步总决赛。而在第二场半决赛当中,MAGICYANG 没能抵挡住恐怖的 Moonlone],以 0:3 的较大劣势告负,而 Moonlone]在本场比赛获 胜之后、已经把他在大型審事当中的连胜记录扩大到了难以置信的 20 场。拥有这样 的实力和竞技状态。相信总决赛的冠军高 Moon(one)只有一步之遇了。

## 8瑟过后的思考—

### 1.电子竞技的垄断和自由竞争



从来都没有一个 FPS 射击类游戏像 CS 样在全世界受到如此广泛而热烈的欢 迎。这个游戏本质上只是《Halflife》的一个 MOD,但其销售量与影响力却远远超过 了《Halflife》。CS 对电子竞技起到了不可磨灭的推动作用,创造了今天的电子竞 技。而随着电子竞技运动的不断发展,韩国人创办的 WCG 经历了从创建品牌到稳 周的市场定位的过程,但也走到了一个发展的十字路口,短暂赛会制的比赛模式已 经不能满足选手和观众的需要,最关键的是每个国家只能派一支 CS 战队参加比赛 的限制让真正意义上的全球电子竞技盛会的光环落在了 CPL 和 ESWC 头顶。在和 平共处了两年以后,CPL于 2004年末公布了其 2005年夏季锦标赛的比赛日期 2005年7月6日-7月10日, 这个日期将与 ESWC2005 的比赛日期相冲突。 ESWC 官方对此日程表示了强烈不满。"我们对 CPL 关于他们明年夏季锦标赛的 日程深表遗憾"。随后 CPL 也发布了回复 ESWC 抗议的说明,但不管 CPL 怎样辩 解,CPL 的野心一目了然,只有挤垮 ESWC,只有抢占宝贵的选手资源,只有对电子 竞技进行垄断,才会有更多源源不断的钞票落入自己的口袋,有了雄厚的资金,CP

才能稳固电子竞技老大的的地 位, 才可以由其来制定行业规 则,从而谋取更多的利益。作为 全球职业电子竞技的领导者, CPL了公然走上了电子竞技的 垄断之路。

电子竞技在韩国发展壮 大,韩国人当然不甘心电子竞



技的领导权旁落别家。而 WEG 其实就是韩国人的电子竞技垄断之参,1 年分为 4 个寨委,最终将每个寨委的冠军集合起来进行世界镍标塞的寨制将垄断的欲望表现 的淋漓尽致。实际上三年之前 WEG 的创办人之一丁一重先生的脑子里早就有这个 梦了,但那时 WEG 只是一个概念,或者说只是一个希望,但是三年之后的今天 WEG 已经成为一个现实。在T一重先生看来、WEG 的概念就是全世界的所有著名 的电子竞技选手都会自愿自觉参加进来,因为 WEG 是最棒的, WEG 要做成这个 Series。WEG 甚至还有一个计划,就是将 ESWC 等世界性比赛(暗含 CPL) 招过 来,作为 WEG 的洗拔赛事。虽然这看起来不大可能,但请你一定不要轻视疯狂而敬 业的韩国人。

电子竞技目前在专业度和市场规范度上有很大的不足,在这样的背景下,自由 竞争是比垄断更好的出路。首先,体育竞技的最大资金来源,就是赛事转播合同和着 眼于电视媒体巨大覆盖率的赞助商合同。可以说电视媒体的介入是体育职业化的一 大关键所在。在现有环境下,电子竞技赛事的垄断不利于更多电视媒体的介入,毕竟 一项大型电子竞技赛事只可能有一个 TOP 电视媒体合作者, 其次, 游戏和社群可以 在不受赞助商影响存活很多年,但电子竞技这个行业却一定需要赞助商才能存活。 ESWC 在人气上并不输于 CPL 和 WEG, CPL 和 WEG 如果继续强行寻求垄断,必 然会引起电子竞技业界的动荡,这对电子竞技本身的发展无疑将是一个重大的危 机。最后就是早日制定行业规范、建立并健全比赛制度、统一比赛规则才是电子竞技 真正发展到一个相对成熟阶段的标志。

不过换另一个角度来说,目前电子竞技在整个大的环境上,无序度是很高的,无 序度高就意味着不稳定,一个不稳定的环境很有可能是衰退的前兆。垄断或许会降 低环境的无序度,从这个角度来说,垄断有一定的积极意义。如果有大型电子竞技赛 事的级别是全年的世界级联赛,拥有雄厚的资本或者拥有重量级的赞助商,并且设 置全球游戏比赛顿道,而且有具体产品青销的话,那么其进行垄断是暂时可行的,但 以 WEG 和 CPL 的现状来说、都没有足够的能力完成这些、但两者断然不会放弃基 断的梦想,时间能证明一切,我们拭目以待。

#### 2.成功还是失败?





韩国人仅用了短短的五六年间就在电子竞技的全方位开发利用上形成 规范的职业化标准,向世人展示了曾经只是概念化的职业化电子游戏竞技,实现了 与现代体育竞技基本等同的电子竞技职业联赛,并吸引了世界范围内越来越多眼球 的关注。而 WEG 带给了比赛一种很浓的工业化、商业化的味道,给玩家带来了一种 与以往电子竞技大赛截然不同的崭新感受。同时最为关键的是,WEG 利用电视转 播让所有的赞助商在本次比赛中获得了空前的暴光程度。

但 WEG 是完全成功的吗?答案显然是否定的,WEG 这个新生的事物还是缺少 了一些成功的要素。

首先,所有的比赛和韩国以往的职业联赛一样在一个清播家里而举行,现场有 热情的观众观看比赛,而且还有全国性的电视转播。但是这并没有照顾到广大的国 际玩家尤其是 CS 玩家。这里不得不提到 HLTV 的转播问题, CPL 和 ESWC 通常都 会提供 HLTV 地址,这样观众将遍布全世界,但是 WEG 并没有做到这点,WEG 或 许其独特的思考方式,但这样确实丧失了更多的意技人群来关注 WEG。

第二、WEG的CS比赛依然采取MR12制。在这种赛制里,手枪局的失利对后 期比赛影响太大,如果一个队伍在上下半场的手枪局中都输了的话,他们几乎就已 经验挂了比赛。对于赛会制的比赛也许 MR12 是个不错的选择。比赛会进行的更有 节奏,但对于 WEG 这种联赛制的比赛来说,采用 MR15 应该是个更好的选择。

第三,CS 比赛在座位的安排上,主办方出现了令人难以原谅的错误。对于使用 同种语言的队伍来说,这简直就是一场噩梦。NOA、GameCo 等队伍都是是十分依 赖队员间的相互沟通的,座位这样安排会让比赛显得 UNFAIR。此外 "wNv 窥屏事 件"说到底也是座位安排的问题。

最后就是一些细小的问题,但也不可忽视。比如选手村高比赛场地太远,竟然需 要三个小时的车程,而且选手在选手村内的生活相对来说也有些枯燥,对于志在作 成全球性世界大赛的 WEG 来说,这都是需要早日解决的问题。

不过好在有消息称下届 WEG 将采用全新的比赛模式,而且上面所列出的问题 都将得到解决,比如选手村将从郊区搬到汉城市区以内,比赛将改在大型运动场中进 行,比赛座位设置也将重新规划等等。不过 HLTV 的问题不会得到解决,因为要将比 赛制作成 VOD, 但是会充分利用媒体资源传播。在这里还要说明的是, WEG 非常乐 于听取反面的意见,他们已经声明,比赛过程中所发现的瑕疵会逐渐在以后的赛季中 被妥善修改。WEG一直在努力,这一切努力都是为了让以后比赛变得越来越完美。

#### 3.中国式沉默和美国式爆发: wNv 痲屏事件

首先我要提一件事 比赛当日,组委会在开始比赛前2个钟头临时改变比赛场 次顺序,本是最后一场进行的 wNv 同 GameCo 的比赛提前调到第 2 场比赛,这对

wNv 本身就是压力, 之前如果 | 同组的 NOA 战胜 FLUX, wNv 只需要在比赛当中拿到9分就 可以出线。而在比赛中,当裁判 宣布暂停后,wNv 队员集体沉 默,静静的坐在座位上等待裁判 判罚。而在本次 WEG 中失常发 挥的 GameCo 队员不停的大吼 大叫,显然是把所有的不满都发 泄在了裁判和 wNv 队员身上。 让人不能理解的是裁判团并未



和 wNv 进行任何沟通、只是内部经过短暂的交流后就判罚 wNv 作弊。而在赛后 WEG 也无法提供相应的证据如 VOD 等以证明 wNv 作弊。事件爆出后、国内众多 CS 玩家对 why 所受的遭遇感到忿忿不平。在各大竞技网站和论坛上发表了自己的 看法,而且有相当数量的中国玩家挤上著名的美国电子竞技网站 Gotfrag,表示对 GameCo 采用这种方式晋级的不满。在此我无意偏袒 wNv,事实上,作为中国 CS 国家队、wNv 在国际大事上屡屡犯下不该有的错误已经让人十分失望。此次 WEG 中,wNv 在第五轮阴沟翻船输给了 FLUX,丧失了提前一轮音级的大好机会。之后就 是此次窥屏事件,wNv 在成长的路上又交付了一笔昂贵的学费。

此次事件也凸现了裁判对于电子竞技运动发展的影响。随着电子竞技的不断发 層,各种比審逐渐增多,比審裁判的需求也在同步加大,裁判的专业性越来越受到广 大电子竞技爱好者和比赛选手的重视。而事实上现在的电子竞技裁判只有少数是具 有专业由子竞技营养,对费判工作有比较深刻的认识,有足够的能力来担任裁判,大 部分裁判还是电子竞技业会爱好者,他们进行的裁判工作还很不规范,会造成比赛 的不公平。因此制定电子竞技裁判行业规范已经成为业界需要迫切解决的问题。

#### 4.WEG 带给了中国什么?!

OGN 从创办的那一关起,就拿出坚定要走职业化的决心,力图改变以往游戏比 寨只是作为电脑厂商促销活动或者网吧宣传活动的尴尬局面。他们争取到赞助商的 强力资金支持。他们把比赛场地放到了大型的体育馆,他们请来了世界上最优秀的玩 **家参加比集,一切都是为了通过电视这种传统的强势传媒向更多的玩家呈现最高水** 准最具观赏性的游戏对抗。5年过去了,OGN 和 MBC 的成功让韩国的电子竞技人群 飞速上升到了一千八百万,但这个数字也到了韩国市场的极限。OGN 面临急需拓展 市场的问题,而在中国电子竞技还是一个比较初级的产业,市场尚未成熟,潜力巨大。

从 2003 年开始,国内许多知名电子竞技录象站如 www.yaoyuan.com 和 www.replays.net 开始提供 OGN 和 MBC 的 VOD 节目下载,韩国人通过这些 VOD 惊人的点击率印证了中国市场的巨大可塑性。而今年的 WEG2005, 比赛的 VOD 也是第一时间就在国内各大电子竞技网站免费发布,目的就是快速渗透市场, 达到打造品牌的目的。WEG 的决赛在北京举行,WEG 给了中国魔兽五个参赛名 额、WEG 免费让中国各大竞技网站发放比赛 VOD ·····一切的一切,都只能说明, WEG 在抢占中国的市场。而上述举措也大大吸引了国内玩家的视线, OGN 为开拓 中国市场打下了坚实的基础。

反观 2004 年内的国内电子竞技赛事,在真正意义上并没有得到国内基础玩家 群体的关注,那么为什么观众不关注国内比赛反而关注国外联赛呢?没有世界级竞 技明星当然是一个原因,但是究其本质,是因为国内职业联赛与大众脱轨,不但不能







扩大电子竞技人群、反而造成了基础电子竞技人群的流失、没有观众、就没有 商,没有赞助商。电子竞技产业就会整体缺乏相应的资金支持。从而无法像传统竞技 体育那样建立起自己的运作体系。因此如何建立自己的一个大型的联赛,保持电子 竞技基础人群的稳定增长,建立如传统体育项目那样"广泛的群众基础"是目前中 国电子竞技发展的面临的最重要问题!从这个角度看来,WEG 对于中国电子竞技的 发展没有任何者以上中国只有自己拥有了具有大量观众和冼手参与的大型联幕、电 子竞技才能得到真正的发展,而在目前国内大大小小的电子竞技赛事当中,向这个 方向发展的只有 CIG、NUGL、CEG。

CIG 在创始之处并未得到外界的关注,赛事也出现了大大小小的问题,但主办方 高瞻远瞩,加上良好的运做,CIG令人吃惊的走了一条"农民"路线,把电子竞技赛事 办到了"县"级地区,现在 CIG 在广大二三级城市的影响力非常之大,同时 CIG 也在 努力开拓高校市场。"波司哥"勢助 CIG 获得了成功,这也为传统企业强者提供了一 种新的营销思路、相信会有更多的传统企业赞助 CIG、希望 CIG 能够再接再厉。

NUGL 是个新生的事物,无论从规模还是影响力都还无法同世界性的电子竞技 大寨相比、但 NUGL 立足干高校、可利用的资源丰富、而且电子竞技赛事都是在高 校体育场馆内举行。这对于中国电子竞技绝对是具有历史意义的大事。随之产生的 高校电子竞技市场也带来了崭新的营销理念, NUGL 前途光明。

隶属体育总局管辖的 CEG 是电子竞技运动正式列为体育项目后的必然产物。 华皋里空在成立之初曾获得同行的拥护和舆论较高的评价,但随着进入具体运作。 各种业内外利益矛盾的复杂发展,使得情况开始有所改变。而 2004 年底有关 "中信 泰富将从华奥星空撤资"的谣言使得对 CEG 主办经验不足的批评、以及对 CEG 联 赛机制、制度的置疑达到了顶峰。2005年3月上旬,多方消息证实中信泰富已委派 雄下子公司中信电讯 1616 董事总经理陈广才填补华臭星空 CEO 的空缺,目前陈 广才已经上任,他将同时兼任中信电讯 1616 的董事总经理和华奥星空 CEO。陈广 才上任后 CEG 必然将得到加强,有相关负责人表示 CEG 将是华身集空今年重点发 展的项目,今年 CEG 赛事的规模和水平将肯定超过上届。而从目前赛事的前期准备 工作来看, Kappa 等著名品牌的赞助已经表明 CEG 招商工作非常成功,此外 CEG 俱乐部改制也已经完成,电子竞技馆也已经开始使用,可见 CEG 一直在努力的完善 自己。在此也希望 CEG 为中国电子竞技的振兴作出表率的力量,真正引领中国电子 竞技走向世界。

今天、韩国人的 WEG 来了、相信明天还会有人进来、中国市场的巨大利益是任 何人都无法抗拒的。在这里要特别指出的是 在未来中国的电子竞技的承办商要将 赛事启划和赛事组织运营承办分清楚。韩国现在已经走出了这样一个模式,赛事运 营公司是先向赛事的启划公司收取一定的费用后再运营。不管 WEG 最后是否能获 得成功,WEG 或多或少带给了我们一些"混沌"的电子竞技理念,其模式也是非常 值得我们借鉴和学习的,吸收精华部分,包括启划和运营赛事的专业性、媒体运作的 整合性、一切以基础电子竞技人群为导向的市场策略,才能建立真正意义上的中国 自己的世界級联赛。电子竞技以后要面对的将是所有其他职业体育竞技都曾经面对 过的问题 瓶颈和曲折。也许由电视媒体启划和运营比赛的现状,会在未来凸段更多 矛盾。但不管如何,电视媒体的作用将始终贯穿职业化的道路,要在变化的环境中思 考发展是硬道理的问题: ■(文/Magicboy)

## **ESWC** 电子竞技世界基 2006

、 n , ),小侧形设备也、按计划开展,现在面向全 开展报名工作。有义组么作类如下

比赛日前

報客市送

福密案件及注册權頂





# 当强队遇到兵队

记"动感他带杯"Su.Z VS Burn

 偶兵队简称兵队,这种给队形式在网络比赛上是很常见的,但由 



Z在这幅地图中应该有较大的优势才对啊。但比赛的进行却让我们出乎 意料。比赛采取的是刀战选之 8: - 赢得力以 由



第 し. 、果用1外塔4内塔R()策略、但被 Burn 槽了正着 (图 D1)、 非常有一个概形的1/2。但还是无力问天。其等年代后。ECO 周 Burn 没有她对手机会。之后的此事 Burn 基本採用 - 人内场防 A.2 人 B 古刻が許 て、、かり、ためな野りでかある。 でかりご



装th..... 先对 A 进小式探,之后转 B . 请排了守 B 的 CT 层双方 

05 。比分到达 . 10。 第十 局 . Su . Z 近 局。Su.Z 还是先对 A 进行武探, 之后转 B. 双方在 NUKE 的例行 第十 局。Su. Z 这是於明 A 应行與稱。ADDE D MA/A LE D M 勞制中有機快。之后 S · , 2 A · 由外張例於 B 也 · 競爭 人。 3 T · V · S 1CT. Su Z 嘉傳集 · 分。之后的比赛 S · , 2 位于我到一点都是,进攻要具杀 依为,但比分上全有太大的改变。最终上半场 B u r · 必 12:3 常先结束,





双方换边,下半场开始。第一局,Burn全体RB,微排B点守军之后 又由通风管道去和下了C4、 進了Su.2 队员 大腿,然后将其各个击腿。之后两局So.2 的ECO 反扑横猛,但都被压动,破强发挥所瓦解,一个1.4 加 个 ... 異工产 So 工 通到了最虚功上 图 6 6





Su Z 艰难取得更 4 分。也自此拉响了反攻的号角。其他队员也全直增发,Elson JK, Boar 33, BaSaKa 较善上海 1VN 的好戏 「图 08.09。 10 1,Elson 更是在第 6 局由 个精彩的追读 1948。从第 4 局开始影 第 14 局,Su. 2 逐章 11 分,给对手结结实实的上了一课







第十五局, 14:15。8utn 采取 2 内 3 外包抄内场 (图 内3分配办公司 (图 121),迅速占领 A 4 点点 有用了影积声 5 击西下到 8 点下 包,最后 仅 剩的。dfox 少履畸胎的 来到日点时,解待他 的是3支麻黑的AK。 企着 Oldfox 部下 ] 图 12 lo T win' 税胜对于。■ (文/WonderFAn)





# SNK 侍课

■提供商 掌中米格(SP) ■类型 动作 [AC] ■适用机型 多机型 ■购买方式。"百宝箱"下载



机大作"侍魂" 正式移植手机 信令吸引大量 "侍魂 Fans"的

SNK 的街

眼球。无论从游戏的画面、格斗感还是操控方式来看、手机平台的本作完全 承袭了"侍魂"系列街机版本的经典传统、并将充满忧伤气氛的原作演绎得 十分到位。■



■提供商 掌中米格(SP) ■类型:动作:AC! ■适用机型。多机型 ■购买方式:"百宝箱"下载

外星人强行 进入飞船, 囚禁 了全体船员,所 有机密文件都掌 握在外星人手

中, 地球的安全





危在旦夕(不知是地球人还是外星人更倒霉……)。 只有你——幻影 特工,才能消灭外星人,并拯救地球;■



# **阿曼与海盗**

■提供商: 上海常星(SP) 天津猛犸(CP) / ■动作 | AC | /■适用机型: Nokia S40/S60 / ■购买方式:"百宝箱"下载

海盗的日益猖獗严重骚扰着海岛居民平静的生活。于是保卫海岛 的和平与宁静的水兵就成了人们心目中的英雄。我们的主人公阿曼为 了保护居民的财产与生命安全,投身水兵,开始驾驶炮船与海盗进行 殊死的对战。











■送供商: 岩菜穀码: SP/CP) / ■英型: 鄉跨[ST] ■:适用机型: Nokia S4060 / ■购买方式: "百宝箱"下载

游戏中玩家扮 清罗马帝国的统治 者,通过不断的征服 和扩张建立一个横 跨欧、亚、非三大洲 的庞大帝国。游戏中 实时的战斗系统和 独特的古文明奇迹 绝对令你耳目一新! 例如,行省中有盾牌



标志的表示该行省内有驻军。还有个别行省中有些特殊标志,表明该 行省内有奇迹。

此外军团的将军随着战斗不断升级,带兵数量也随之增加。若失 去全部省份,则游戏结束。赶快去实现你的统治霸业吧!■

■提供商·数字章(SP) 掌中仙境(CP) / ■类型模拟 | SI | / ■适用闭型多机型 / ■均实方式 百宝 第一个章

这是一數经营和角色扮 演相结合的游戏。玩家在大海 上任意遨游,穿梭于各个港口 遇到不同的人、买卖不同的货 物。在大海上航行的时候,玩家 会遇到各种船只,战斗是不可





避免的,为了保护自己的货物不被抢夺,必须不断提高船只的级别,当然也 可以通过打劫别的船只,来取得游戏最终的胜利。■

■提供商: 我玩网(SP)/■类型: 动作 | AC | / ■适用机型: 多机型 / ■购买方式: "百宝箱"下载



游戏的主人公 阿桑)与孪生兄弟 (阿肯)从小生活在和 平、安详的国度里,经 过刻苦训练,练就了 一身不相上下的武 术。但随着相扑贵族 及其邪恶军团的侵 入,阿肯受到邪恶势 力的诱引,被他们控 制并利用,成为阿桑

最致命的对手和敌人。也许消除某种单一的压力,对于有几分勇气的 人来说,可能并不是什么了不起的壮举;而要消除来自亲情和威胁国 度安全的压力,在进退维谷的境遇中,谁能镇定自若,才真正显现出一 种超凡脱俗的英雄本色!■

■提供商:SP:游戏运营商;CP:游戏制作商。

■适用机型: Nokia S40: 采用 Symbian 操作系统, 诺基亚 Series 40 界面, 如

6108 等; Nokia S60: 采用 Symbian 操作系统, 诺基亚 Series 60 界面, 如 3650 等; 多机型, 包括 S40/S60、索尼爱 位值 T618/T628、NEC N810 等所有支持 K-Java 手机; Windows Mobile, 采用微软 Windows Mobile 操作系统, 如多普达所 有机型。(特殊机型另注)

■购买方式: 百宝箱"下载,中国移动 百宝箱"业务下载、SIM 卡须开通 GPRS 服务,收费为游戏费用和 GPRS 流量 费 GPRS 收费标准参看中国移动相关标准);联通 神奇宝典",中国联通 神奇宝典"业务下载、收费参看中国联通相 关标准:Wap 下载, 手机连接 Wap 网站下载, SIM 卡须开通 GPRS 服务, 收取 GPRS 流量费; 短信定制, 发短信到特殊 号码定制下载、SIM卡须开通 GPRS 服务、收取游戏费用和 GPRS 流量费。 (文/手机狗)







## Moto E680、RAZR V3 之后、本月 PLAY!LAB 手机车间收到了摩托 罗拉两款全新机型"智能至尊"MPx220 和"指书先锋"Mote A668 通过本

## 智 剪 双 全 MPx220



为 Moto 主打的 SmartPhone T系列(使用微软 Windows Mobile 操作系统,以下简称 SP1.MPx220 的上代产品 MPx200 虽 然并未正式登陆国内市场, 但仍在广大 SP 发烧友中刮起了一阵"MPx 风"。现 在,摩托罗拉终于在国内正式推出了升 级型号 MPx220---更强大的功能,更 时尚的外观,更方便的售后服务,赶紧随 笔者一起认识这款 SP 之王吧。

#### 外型:★★★★☆

MPx220 的外形相比略显臃肿的前 代产品显得轻薄许多。99mm×48mm×

22mm 的"三圈"和 110g 的"体重", 令其更加受到时尚年轻用户的亲 睐。Moto 的烤漆技术向来为人称道,加上磨砂处理的银白色外壳和机 身独特的高亮抛光镜面工艺,体现了 MPx220 的时尚高贵气息。

MPx220 外屏采用分辨率为 96×64 像素的 64K 色 CSTN 彩屏, 可显示时间、运营商、信号、电池等常用信息,同时也可做为自拍取景

器。MPx220的内屏采用了 两英寸 176×220 像素分 辦率的 64K 色 SP 标准屏 幕,高亮度的背光设计使之 显示效果非常出众。

耳机接口、音量调节键 和开关被依次安置于 MPx220 机身左侧,而右侧 则安置了 MiniSD 插槽、相 机快捷键和红外接口。 MPx220 采用了特殊处理 的磨砂键盘,五维导航键被 设计得非常大,数字键虽布 局紧凑,但"阶梯式"设计使



其手感非常棒,完全不用担心按错键的情况。

值得一提的是,MPx220 的键盘灯具备自动感光功能,通过键盘 左下方的感光装置,随着光线的强弱自行判定开启或关闭键盘背光。



MPx220 具备 120 万像衰摄像头和闪光灯

多媒体:★★★★★

在介绍 MPx220 的多 媒体功能前,我们有必要先 了解一下 MPx220 的软硬 件配置:MPx220 采用了主 频为 204MHz 的德州仪器 (TI)ARMV4 OMAP 1611 处理器,并集成 1.5MB 缓冲

寄存器,用户内存为 32.5MB,操作系统采用 Windows Mobile 2003 SmartPhone Edition SE。那么,在如此强大的配置下,其多媒体性能

MPx220 支持 40 和弦 MIDI、WAV、MP3 格式铃声,经过笔者试 用,铃声层次感和音色均相当出色,除个别嘈杂的公共场合外,由前置 杨声器发出的铃声音量也比较大。SP当然不能少了微软的一套东东, MPx220 内置了我们熟悉的 Windows Media Player 9.0,可全屏播 放 MP3、WMV、WMA、AVI、ASF 等格式的视频、音频。笔者使用森海

塞尔 MX500 耳机对其播放音质进行测试——就手机来说, MPx220 的效果算是非常出色的。

当然, 谈到名媒体应用, 势必要求手机有良好的扩展性, 通过 MPx220 的 MiniSD 扩展槽,你可以外接最大 512MB 的 MiniSD 卡, 这样 MPx220 就摇身一变成为一个移动多媒体中心了。





流配置,摩托罗拉此次 也终于在 MPx220 上梁

用了有效象素为 120 万, 可拍摄最大分辨率为 1280 × 960 图片的 VGA 摄像头,并且还配备了闪光灯,这可是第一款采用百万像素级 別摄像头的 SP 哦。MPx220 提供了 5 种白平衡和 6 种对比度的调 节,支持最大4倍的数码变焦,支持多达99张的连拍,用户可选择自 动、夜晚、暗光、强光等多种拍照模式。当然,仅仅拍照还不足以让我

们尽情分享每一个精彩的瞬间, MPx220 同样支持摄像功能! 在摄 像过程中,用户依然可以自行调节 亮度和对比度。并有标准、中、高三 种摄像质量供用户洗程,播放效果 也非常流畅。

其他:★★★★★



QUAD 字样显示 MPx220 是一台



MPx220 内置了 Billiards、 Skipping Stones、(纸牌)和 Jawbreaker 四个游戏, 虽然数量不多, 但可玩性都不错。更重要的是,凭借 其 Java 扩展功能, MPx220 的用户 可以玩到大部分的 Java 游戏,加上 Windows Mobile Smartphone # 作系统的众多游戏和模拟器, 可说 MPx220 上的游戏是取之不尽的。

MPx220 支持 Mini USB. 数据 线、蓝牙及红外等种数据传输方 式,并可通过驱动光盘附带的 ActiveSync 软件来进行和 PC 资料共 享等相关操作。

浏览互联网对于 SP 来说当然 是必不可少的功能, 四频的

与Windows XP的"无缝链接" MPx220 内置大家非常熟悉的 IE 浏览器和 MSN Messenger, 只要开通了 SIM 卡的 GPRS 服务, 你就 可以随时随地的在互联网中翱翔。

电池方面、Moto 充分考虑到了 MPx220 的长时间工作需求,为其配 备了 1000mAh 的高效锂电池,在充分使用 MPx220 的情况下,其待机时 间为2天左右。而在仅使用电话、短信等功能时,其待机时间可长达四天。

#### 综合评价:★★★★

综合来看,外观时尚,功能强大,扩展性能丰富,配备高像素摄像头, 多种数据传输接口,种类繁多的游戏、应用软件等等优势,加上 SP 操作 系统的开放性和易用性,MPx220 可谓短小精悍,18 般武艺样样精通。









## **旧尚麗口 A668**

oto 推出不久的新款手机"指书"A668(以下简称 A668)、 是业界迄今为止唯一一款带键盘"指书"输入功能的百万 像雾拍照手机,集通讯、影像、游戏等诸多功能于一体,主 要面间年轻的时间一族。作为全球移动通讯领域的领导者。Moto— 直引领着行业技术、产品的市场走向、而此次推出的 A668,更是充分 体现出技术的人本思想,将人性化的创新发挥到了极致。



#### 外形:★★★☆☆

A668 采用翻盖式设计,整体感觉纤巧精致,极具数码时代的科技气息。A668 体积仅为92.3mm × 44 6mm × 23 8mm, 重 89 5 克,无论是 GG 还是 MM 都可以毫不贵力的操作手中。A668 的外壳采用



遺型独特的听筒

ABS 工程塑料制造,磨砂处理后的机身不仅看起来尊贵异常,同时也 使得机器不易沾上油脂和手印。机身上部的外盖面板采用拉丝金属 工艺,同时"M"标记在机器上随处可见。

键盘方面,A668 采用了五维导航键、键位设定和手感也较为出 色。屏幕方面,A668 采用了96×64 像膏分辨率的64K 色 CSTN,內 解则为128×160 像素的26万色 TFT 液晶、对各种色阶还原上 A668 表现的很饱满,色彩也丰莺类和。



在键盘数字键区域内便能能展"指书"

## 指书:★★★★★

"科技创新思想"的 理念在 AGG8 上 有直观 的体现——这就是果用 触摸式感应键盘的 "指 书"(Finger Writing Recognition」为游。"指 号"的原理是"当手指绘 时,位于键感压于的手指电 性感应器变变进行接触 时,位于键感力脉引来进, 传感之声, 等变化,记的等途, 再 和识别完成文字输入和识别完成文字输入和识别完成文字输入和识别完成文字输入 众所周知,"解放揭指"一直是手机厂商努力的方向,而 A668 上的"指书"功能,使手机用户无滑舱笔就可以在键盘区域用手括写下汉字、英文、数字或符号,轻松完成输入。 考虑到不同用户的书写习惯都不尽相同,为此 Moto 在手机中提供了详细的调试设置。在"指书"时,屏幕上会显示出书写的笔划。通过相关设置可建确的辨认"指书"区域。 A688 还能够对"指书"进行自动校准,同时提供多达三种手写音可抵选择。此外、A668 为"指书"均能专门设置了练习教程,经过我们的试用发现,与时下网络上对"指书"颇有测的观点不同的是,在熟悉后,"指书"的输入速度和识别率都是非常理想的。



其它:★★★★☆

A668 的菜单摒弃了以前该系列传统机型 呆版的的图标表示,而全部采用。3D 动画效果显示,颇具时尚和动感。此外,A668 提供发达三种的菜单表现形式,并支持酷效的动态解保。

A668 采用 64 和弦 雅马哈铃音,并支持 SMAF、MMF 等格式铃 音。经过试听,A668 的 铃声效果非常优秀,手机

120 万像素摄像头和 Mini US8 充电 数据接口

背部颇具"气势"的扬声器不仅让铃音音量宏大,音域宽广,音色也非 常饱满。

在 A668 外屏正下方, Moto 为其准备了一个最大分辨率为 1280×960 億票的 120 万億東措億头,支持高达 8 倍的数码变集、15 然高速连拍,并提供四钟白平衡和八种拍摄特效选择。A668 同时支 特稅頒拾順,可拍攝最长 30 秒的 3GP 视频。

游戏方面, A668 内置(五颗球)、(飞行)和(Popo 车)三款小游戏, 并支持大多数 Java 游戏。

此外,随 A668 赠送的手机伴侣软件让用户方便的通过 Mini USB 口轻松实现手机与电脑之间的资源共享和管理。

### 综合评价:★★★★☆

A668 凭借超前的"指书"技术、120 万像寨摄像头的锐丽现界、 26 万色内屏的完美表现、影音短片摄录等耀眼功能,成为时尚新人类 的闪亮首选。





不知通过笔名的介绍,大家是否对 Moto 的这两款时尚科技宝贝有了 些许了解呢? 据悉,引领移动科技时尚 的 Moto 近日又陆续推出参款充满的 尚科技味道的手机产品,PLAYILAB 将会在今后的文章中为大家介绍,也 欢迎,大家来、www.playgamer.com "家游派"论坛的掌中 PLAY! 板块讨 论。圖文,PLAYILAB,带囊的铃铛)



采访/石磊

## 华姆开线 CHINA WIRELESS ARTS

★ 娱无线成立于 2003 年 3 月,该公司一直专注于无线游戏及娱乐产品的研发,是中国资深无线娱乐产品提供商之一。做为中国联 通和中国移动两大平台出色的内容提供商,截止到 2004 年底, 华娱无线已经有 6 款 K-Java 游戏产品进入中国联通"神奇宝典"和中国 移动"百宝箱"下载推行榜前 10 名, 是中国联通 Unita 开发商中的领军公 司,所开发的产品备受用户亲睐。

本次我们采访的是华娱无线公司首席执行官潘榆文先生和执行副总 裁李惠先生

潘檢文,华娱无线 CEO、8 年游戏领域从业经验,1996 年创立游戏专营 店"千里品游戏行",拥有 12 家专委店,成为游戏销售业的知名公司;2002 年任北京中科鴻基网络技术有限公司 CEO: 2003 年始任北京华娱无线科技 有限公司 CEO,负责公司架构搭建,把握游戏策划方向。

李章, 华展无线 VP. 1996 年毕业干哈尔津工业大学, 8年 TT 行业从业 经验, 2002 年任北京中科鴻基网络技术有限公司执行副总裁; 2003 年初始 任北京华娱无线科技有限公司执行副总裁,负责市场特别是海外市场的拓 展工作,



华娱无线 CEO 滑榆文先生(左)和 VP 李惠先生

采访刚开始、潘榆文先生向本刊记者介绍,在2003年10月,华娱先 线带着 4 款游戏参加了诺基亚 S60 游戏开发比赛,拿到了比赛所设7个 奖项中的3个,并且是唯一一个拿到2个以上奖项的参赛厂商,并从此与 诺基亚建立了良好的合作关系。从潘先生的语气中,笔者看到了一个充满 着创作激情的 CEO,就像潘先生说的,"那次得奖,让整个公司从上至下充 满了信心和激情"。随后,凭借着精心打造的游戏,华娱无线逐渐成为中国 联通"神奇宝典"业务中领头的 CP,并同时在中国移动的"百宝箱"业务中 稳步提升自我品牌地位。



在谈到本土游戏提供商和国际知名游戏提供商时,笔者提到在 PC 游 戏市场, 由于与对手在实力, 技术, 经验上的差距, 本土游戏制作人在几番 "浴血沙场"后最终逐渐冷静下来,开始进入一个静伏期。而在手机游戏市 场里,目前本土游戏制作人和国际游戏制作人间的激烈竞争是否也会重蹈 PC 游戏市场覆辙?

面对笔者的问题,华娱无线的两位老总肯定的回答"不会"。潘先生说。 "几年前国内 PC 游戏人的失败源于本土和国际 PC 游戏制作相差太远的



起步时间,而手机游戏 市场则不存在这个问 题,我们几乎处于同一 起跑线,我想这也算是 一个机调。



(恶魔猎手)

李先生接着向掌 者介绍:"我们现在面 临的主要问题并不是 技术上或国内市场上 的,而是当我们想要走 出国门,让全球手机玩 家看到来自中国的手 机游戏时,我们缺乏国 际市场上的渠道优势。 但我们一定会克服图

难,一定要走出去! " 当笔者问到华娱无线是如何看待正不断进入中国的国际知名手机游戏 制作商所带来的竞争时,潘先生笑着答道"这是好事!有竞争才能看出孰优 孰劣,才能让我们学到对手的优点,才能让我们知己知彼。并且,他们进来,有 利于国内市场的优胜劣汰,更有利于这个新兴行业的环境向更好的方向发

采访快要结束 时,冤者让潘先生送 给国内手机游戏玩家 一句他最想说的话。 潘先生沉默了一会 儿, 笑着说"希望手 机游戏用户群能够不 断扩大。不是现有的 老玩家流失小于新玩 家进来的扩大, 而是 能够留住玩家的扩 大。我们会一直努力、 让大家玩到更多值得

您玩第二次、第三次

的好游戏□"■









华娱无线借以叩开欧洲市场大门的《朱雀传》



# ■显卡变身体验

恒讲镭姬杀手 X700 加强版

.托于优良的制造工艺,许多 Radeon X700 标准版显卡都能够通 过超频的方法达到 Radeon X700 Pro 的性能,但 PLAY!LAB 本 次要向您介绍的这款迪兰恒进镭姬杀手 X700 加强版 (以下简 称 X700 加强版 ) 却能够直接超频到接近近日推出的 Radeon X700 XT! 是不是很够劲? 赶快来看看吧!

### 显示安身

X700 加强版依然采用了油兰恒进一贯的红色 PCB,整款显卡做工出 色, 用料高档, 展现出油兰恒进作为 Ati 显卡领头厂商的技术实力。这款显 卡采用了 Ati 的 RV410 图形核心, 它基于 110nm 制造工艺, 具有 8 条像 素渲染管线和 6 条顶点渲染管线,完全支持 Radeon X800 系列的 SmartSnader HD, SmoothVision HD, HyperZ HD, 3Dc, VideoShader HD 等图形处理技术。

这款显卡采用三星的 DDR3 显 存颗粒,MBGA 封装,2.0ns 规格,单 颗规格 8M×32bit, 总共 4 颗组成 128MB/128bit 显存单元。从核心、显 存的数据、高质量电容以及采用 Radeon X700 Pro 标准 PCB 来看, X700 加强版的确有很大的超频潜力。

X700 加强版具有 D-Sub. S-Vidio 和 DVI 输出接口,能够满足不 周用户的使用需求。散热方面,它所采 用的散热器 Radeon X700 系列公版



迪兰情进镭蛭杀手 X700 加强机

非常类似、PowerColor 的 Logo 显得异常醒目。 这款显卡的默认核心/显存频率为 Radeon X700 标准的 400MHz/700MHz,但目前网络上流传它可以通过刷新 BIOS 改造为 Radeon X700 XT(核心/显存频率为 475MHz/1.05GHz)! 作为专为玩家们提供准确 数据的邪恶实验室。PLAY!LAB 当然要验证一下"

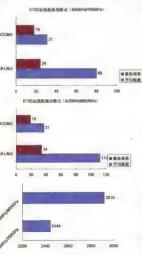
我们使用 PLAY!LAB 电子娱乐基准评测体系中的 Intel 体系 PCI-E 高端基准平台来进行改造,

驱动程序为催化剂驱动

5.2 版。 在我们使用 Flashrom boom 软件给 X700 加强版刷入 了网上流传的 Radeon X700 XT 的 BIOS 文件并 HIPLING 重新启动系统后,驱动 5.2 版却将它识别成 "Radeon X700 SE" ---- 这让我们颇 为奇怪。于是使用 Ati 显卡 专用超频软件 Ati Tool 0.0.23 版本察看这个 "小 怪物"的核心/显存频率, 结果为 425MHz/900MHz, 并进行 3DMark05 显卡基 准测试和游戏测试 (3DMark05 基准显卡测 试中,分辨率选择 1024× 768, 所有特效默认; 所有 游戏测试中, 分辨率选择 1024×768, 所有特效选项。 为最高,关闭全屏反锯齿、 各项异性过滤和垂直同步,

以下所有测试同),测试结晶

果如下:



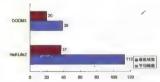
@ 3DMark05

Radeon X700 系列思卡是 ATI 在 PCI\_F 平台中高端市场的利器。早期市 场中电 "PPE的大名是基王 Radeon X700 Pro 核心的产品,随着制造工艺的 不舒成點,目前越来越多的 Radeon X700 标准版出现在了我们的面前。与 Radeon X700 Pro 相比, 具备很强超频性能和更低价格的 Radeon X700 标准版 显然更受消费者关注。



虽然"小怪物"比未改造前有不小幅度的性能提升,但离我们预期的 Radeon X700 XT 尚有差距,于是邪恶实验室经过3个多小时调试,最终 用 Ati Tool 0.0.23 版本将它的核心 / 显存频率超至能稳定运行的 440MHz/1.05GHz (虽然我们很不甘心,但核心频率最终在离 XT 仅 30MHz 的地方停步、继续提升换来的只有反复死机)并进行了测试、 3DMark05 中得分为 3139, 游戏测试结果如下

X700加强新游戏测试 (440MHz/1 05GHz)



### 结论

虽然并未一跃变为 Radeon X700 XT,但这款 X700 加强版的超频潜 力仍旧非常强大,并且带来了显着的性能提升,相比它 1399 元的定价是 非常超值的。同时,我们最终将其 BIOS 剧回原始版本,同样能用 Ati Tool 软件超频到同样级别,所做测试结果并无二致。经历了这么一番近5小时 的反复调试、PLAYILAB 最终推荐那些并不想承担因刷新 BIOS 带来的 失去质保风险的用户。采用软件超频的方式挖掘 X700 加强版的大幅潜 能,同时也呼吁迪兰恒进或资深 DIYer 早日提供真正能够 "一刷永逸" 的 BIOS 文件。

尽管折腾了大半夜,游骑和狗子还是带着笑容走出了 PLAY!LAB,毕 竟能为读者提供最简单、最安全的方式来榨取超值硬件的潜力才是最有意 思的,咱们下期见!(此时泛着诡异光芒的 PLAY!LAB 中传出二人狰狞的 笑声: "哈哈,还有3个评测就能睡觉了~")■(文/PLAY!LAB·机器狗)

# ■PCI-E 入门新兵

2004 年 12 月 16 日, Nvidia 在北京正式发布了 GeForce 6200 Turbo Cache (文中简称 6200TC),作为 Nyidia 新一代的主力入门 级显卡,6200TC 究竟身背什么样的新技术与新特性,这是许多玩 家关心的问题。本次 PLAY!LAB 收到了华硕的 Extreme N6200TC 显卡,就让我们一周看看 Turbo Cache 究竟有什么样的本领吧。

vidia 在其 NV44 核心中增加了自己的新 技术 Turbo Cache 的控制线路, 让 NV44 核心显卡可以诱过 PCI-E 传输的高速频 宽特性,直接使用系统内存资源,这就是 6200TC。



### Turbo Cache

什么是 Turbo Cache? 它有什么用?

Turbo Cache 技术是伴随 PCI-E 总线的出现而诞生的。这不得不让 我们提起 AGP----虽然 PCI-E 与 AGP 并不是同档次的技术, PCI-E 是 系统总线,它用来取代已有 10 年历史的 PCI 总线;AGP 是图形端口,称 不上是系统总线——但就目前来看, 图形芯片是唯一从 PCI-E 带家中获 益的产品,因此有必要将 PCI-E 与 AGP 技术进行比较,借以分析 Turbo Cache 技术为何没有在 AGP 时代出现。

首先要明白,AGP推出的最主要目的是降低显卡帧缓存(Framebuffer,显存主要用涂)容量,以降低显卡成本。

在 AGP 推出之前。人们就发现了 PCI 总线无法满足 3D 应用的需 求.以1024×768@16bit 分辨率运行 3D 游戏,材质贴图的数据量会超过 200MB/s。但当时显存颗粒极其昂贵,不能提供如此大容量的存储空间, 至今也只能在昂贵的专业图形卡上看到超大容量的显存。为降低显卡制 造成本,就需要在显存容量不够时将材质数据转移到系统内存里,而当时 PCI 总线的带宽仅有 133MB/s,这显然无法胜任。为了提升系统内存与显 存的数据交换速度、AGP 技术被 Intel 推出。可见、AGP 是"寻求降低帧缓 存成本的解决方案",也就是为降低显卡成本而出现的一种技术。

当然,随着游戏需要的帧缓存容量越来越大和显存成本的降低,AGP 显卡的显存容量也在不断提升。但始终处于一种"不够用"的状态,而 AGP8X 的 2.1GB/s 带宽相对于 128bit/400MHz 的显存的 6.4GB/s 带宽 还相差甚远,因此当能提供更高带宽的 PCI-E 显卡接口出现后,Turbo Cache 出现了。

Nvidia 的官方文档上对于 Turbo Cache 的定义如下:

- ●能够有效的直接利用系统内存进行渲染
- ●能够有效的直接利用系统内存进行纹理处理
- ●能够将系统内存分配/取消分配用于图形处理
- ●由本地 DRAM 提供扫描输出缓存内存

由此可见,Turbo Cache 是一种将系统内存分配给显示核心来读写 数据的技术,目的是为了降低显卡制造成本----这与 AGP 在本质上是相 同的——AGP 同样具有这些功能。因此, Turbo Cache 并没有神秘之处。 与 AGP "纹理内存" (可通过 BIOS 设置容量)的控制原理基本相同,而 最终目的都是降低显卡成本。

那么,是不是 Nvidia 在拿老技术重新包装呢? 经过分析,我们认为 Turbo Cache 还是有其独到之处:

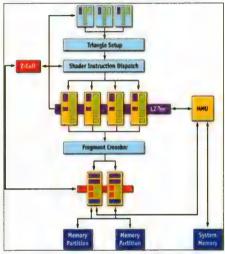
### 渲染到内存

Turbo Cache 显卡引入了内存管理单元 (Memory Manage Unit,以 下简称 MMU 1, 能让 GPU 通过 PCI-E 总线直接对系统内存进行读写操 作,并将渲染结果和纹理数据分配在显存或系统内存上。这就类似于把 CPU 的内存管理器放到了 GPU 里,把显存和系统内存视作一体,突破两 者的物理地址,以虚拟寻址方式自由地分配帧缓存,纹理缓存等数据。 Nvidia 将此工作模式称之为"渲染到内存"。

前面我们提到在 AGP 平台中, 主板 BIOS 内都有关于 AGP 纹理内 存容量的设置界面,用户可以自由调整,且这些空间在不使用的时候被释 放出来,在自由分配这点上 Turbo Cache 是与 AGP 相同的。Turbo Cache 的改进在于,这个容量大小不需用户自己设置,比如具备 32MB 帧级存的 6200TC,系统会直接认为显卡拥有 128MB 的显存。这种无需用户自行设 置容量的模式,想必就是 MMU 在发挥作用。

同时,与集成显示核心不同的是,Turbo Cache 不会占用固定的系统 内存,譬如一台有 512MB 系统内存的电脑,如果划给集成显卡 8MB 容 量作为显存,则系统中会显示仅有 504M 系统内存。但 Turbo Cache 不会 导致这种情况、BIOS与 Windows 都会认为系统仍具有 512M 内存。

### Nvidia 的"渲染到内存"流程



从目前来看, Nvidia 选择入门级产品 NV44 核心显卡加入 Turbo Cache 技术、看来是打算以最明显的方式展示 Turbo Cache 在节省成本、 提供高性价比 DX9 显卡方面的优势,那就让我们看看 6200TC 在实际游 戏中的表现吧。

### ■#4# Extreme N6200TC

本次 PLAY!LAB 收到的华硕 Extreme N6200TC V以下简称 AEN6200TC ) 采用蓝色 PCB, 与最初 Nvidia 发布的公板 6200TC 最大区 别在于它使用了窄板 PCB。对于面向入门级用户的产品而言,窄板 PCB 的应用可以在不损失显卡性能的前提下有效降低成本。

虽然使用了窄板 PCB, 但是这款 AEN6200TC 仍然具有齐全的输出 接口,只是 D-Sub 接由一条排线直接从 PCB.焊点上引出,视频输出接口 也由 S 端子(单独输出亮度、色彩信息)改为复合视频(混合输出)。当 然,对于一款强调性价比的入门级产品来说已经够用。

这款 AEN6200TC 核心代号 NV44,它具有 4 条像素渲染管线和 3 条 顶点渲染管线,除了特有的 Turbo Cache 技术之外,还具有 GeForce 6 系 列产品的全部特效。值得一提的是,6200TC 是目前唯一一款对微软 DX9C SM3.0 提供支持的入门级显卡产品。

得益于先进的 110nm 制造工艺, AEN6200TC 的发热量非常小。一款 做工精良的散热片就足以满足它对散热的要求。当然、采用散热片还带来 了一个好处,那就是静音。

显存是影响显卡性能的重要部件,这也是 6200TC 的精體所在。这款 AFN6200TC 使用的是正星出品的 3.6nsTSOP 显存颗粒, 单颗规格为 8M×16bit,4颗加起来的总容量/位宽为64MB/64bit---这仅仅是板载 显存部分,通过 Turbo Cache 技术对主内存的调用,这款显卡可以达到最 大 256MB 的显存容量! 按照 Nvidia 的官方说法。它应该被形容为具备 256MB 显存,其中板载 64MB 加速缓存。AEN6200TC 的核心/显存默认 物率为 350MHz/550MHz, 与 Nvidia 公版相同。





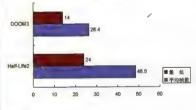






说了那么多,具体性能究竟如何,还需要看产品游戏中 的实际表现。我们选择了 PLAY!LAB 电子娱乐基准评测体 系中的 Intel 体系 PCI-E 高端基准平台来进行, 驱动程序 为 Forceware 71.84 WHQL 版。在 3DMark05 基准显卡测 试中,分辨率选择 1024×768,所有特效默认,最后得分为 1287: 所有游戏测试项目中,分辨率选择 1024×768,所有 特效选项为最高,关闭各项异性过滤和垂直同步,测试结果 如下.

AEN6200TC游戏测试



### 4 6 2

从测试结果来看,AEN6200TC 作为一款售价仅为 688 元的入门级显卡,在提供所有 DX9C 特效的同时,还能够在高 画质的游戏以及测试软件中取得不错的成绩, 表现良好。同 时,我们也看到 Turbo Cache 在降低显卡制造成本所作出的 努力。从 PCI-E 平台的发展趋势来看, Turbo Cache 及同类 技术必然成为未来显卡非常重要的研发方向。同时,由于 Turbo Cache 在系统内存分配方面的优良机制,未来中端甚 至高端产品中引入类似技术也不无可能。PLAY!LAB 也会继 续关注 Turbo Cache 及其他厂商类似技术的更多走向。■

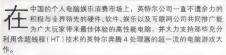
(文/PLAY!LAB·狗子)



■ 英特尔 915 至酷游戏体验平台

电旅游及玩家是十高性毒电脑扩震术, 总是伴随着新一 代 HighEND 级别的游戏大作的诞生而不断攀升。英特尔公司 在推出了最新 代 PCI-E 总线结构平台之后。超线程(HT) 处理器、DDR2 双通道内存 915/925 世片组、Matrix RAID 硬 **常存储方案等技术, 即所来有的获得了整合, 在个人电脑上拥** 有极致游戏体验的梦想上经睡手可得。





进入 2005 年, 伴随着奥美电子公司在国内引爆上市(半条命 || ), 英 特尔公司也特别推出了它的 915 套限量 "至黏游戏体验平台",其中不仅 包含了奥美电子(半条命 || )正版游戏及 915 套绝版的 "半条命 || " 主题 手表,更以英特尔原厂盒装的 Intel D915PBL 主板及 Intel Pentium 4 520 处理器套装,为玩家提供了拥有极高品质保证与性能表现的游戏 PC 核心部件的选择。



[A] 大礼包中的英特尔 915 套装市场售价 2850 九,参加抢购优惠活动的幸 运玩家甚至可以 2508 元入 此外在大礼包中的回执 长上壤好相关资料参加抽 奖活动,还有机会获得由粤 美电子提供的全球经典游 戏超级组合一套,包括(魔 善争需量 > 及资料片 < 冰封 王座〉、〈反恐精英〉及资料 (學点行动)、(學际争 寫)及资料篇(母樂之故) (暗黑破坏神川)及资料篇 (毁灭之王)。

【B】(半条命 II ) 正版游戏和主题手表,后者采用 802 进口机芯,合金材质表壳,表盘为黄色,内有 HL2 的 LOGO,表带为深蓝色牛仔布制成,仅生产 915 枚, 极具收藏价值。





### Intel 盒装 P4 520 处理器

Pent as 4 Processor 500 LGF775 Pbg 7 80 89c 118 L2-Cache 800 Nie FSE 2 RESPECTATION TO THE PERSON OF THE PERSON O EPH . UU MUMBELLE POTTO A SECRETA VERSION - C70318-001 | 4V eex PRCK DRTE 08/1

【A】快来看看这张揭示了 CPU 秘密的标签



【B】原厂直装 CPU 的包装相当严密,要拆开还

要想在市面上买到真正 Intel 原厂盒装的 CPU 并不那么容易, "至酷游戏体验平台" 中所含的 套 LGA775 P4 520 处理器,则 让我们轻松获得了绝对品质保 证。这是一枚编号为 SL7KJ 中国 制造的处理器、主频 2.8GHz.含 1MB 的二级缓存,800MHz 前端 总线。包装盒封装保护相当考究、 花了不少力气才将坚固的内部塑 料保护壳打开,其中还有一套 Intel 为 LGA775 规格的处理器定 制的新型风冷散热器、它采用上 下贯通的鳍状铝制散热片,中心 是纯铜材质, 顶部的风扇为新型 4 针温控转速风扇,可由系统根 据 CPU 的热量自动调节转速,在 静音和散热效率上取得最佳的平

衡。而这种新型 LGA775 散热器安装与拆卸都非常便利。只需将 4 个接脚 插入主板 CPU 插座附近对应的孔洞,压下接脚卡入其中,再用平口螺丝 刀将其旋转90度即可卡紧。







[D]Intel 意装风扇真容

### Intro JUS15PBL 主板



"至酷游戏体验平台"内含一套 Intel Desktop Board D915PBL 主板。 采用亮丽的蓝色 PCB 基板,稳重大方的标准 ATX 规格,布线和用料规矩严 道,体现出全球领先大厂的不凡气质与设计实力。作为 Intel 915 芯片组的

"标准"主板设计范例, D915PBL 主板采用了这一系 列 最 高 端 的 Intel 915P +ICH6R 芯片组,支持含超线 程技术的 LGA775 Intel Pentium 4 (包括 Extreme Edition 及 EM64T 版本 )/ Celeron-D (800/533MHz FSB) 至 3.6 GHz或更高主频的处理器。主 板支持最新的双通道 DDR2 (240 Pin / 1.8V) 533/400MHz 内存技术,一黑一蓝两组内存 插槽很容易通过颜色分辨对 应的内存通道。主板同时采用 最新的 PCI Express 总线结 构,除了一个 PCI-E X16 的显 卡插槽外,还提供了2个 PCI-E X1 扩展插槽和 4 个 PCI扩展插槽。相对于上一代 AGP8X 2.1GB/s 的传输标准, PCI-E X16 的双向 8GB/S 的 传输标准可以令可预见的任 何显卡都不再会受系统总线 带宽的限制, 更充分的发挥

PC 的图形与系统性能。



【A ID915PBI 主板提供了丰富的、功能强劲的外设接 口。ICH6R 南桥芯片支持 4 个原生 SATA 接口,同时支持 RAID 0. RAID 1 或者 Intel Matrix RAID. 82562EZ PLC 设备的 10/100 Mbrts 网络接口, B 个 USB 20和3个IEEE1394、还有通过数字光纤、数字同轴或模 扣音频接口输出的 7.1 声谱 Intel 高海新度音频系统。



【B】Intel 原厂主板 CPU 插座周围的三相供电模块 SFET 元件全都是直立的,借助原厂 CPU 风扇的发 射狀气流加强散热。



[C]在易用性设计 而 D915PBI 本 板首次在 Intel 主板 上深田了不同類色 **客好识和箱前面板** 接斗,同时产品中还 面板转接盒,将耳机 /麦克播孔、2× USB 1 xIEEE1394 特到机箱前面板的 3 寸设备槽上,在设 各使田上海会人体 验到超凡的便利。

### ■平台性能测试

对干这套基于 ⊮915P 芯片组和 💽 PCI-E 的 Intel 主板、处理器套装。我 们将 PLAY!LAB 基准测试平台 PCI-E 体系中的 Micron DDR2-533MHz 512MB×2(参数调整为 4-3-3-9)内 存和 Maxtor MaXLine III SATA 250GB×2 硬盘接入,后者更以 Matrix RAIDO + RAID1 的磁盘卷,来充分发 挥这一平台的系统性能。



对低端、中端和高端的主要游戏性能差异部件,我们选择微星 X300. 华硕 X700Pro 和华硕 X800XT PE 这三款 PCI-E 显卡,相信这足以代表 目前 PCI-E 显卡市场上的各种产品能力。游戏测试样本当然选择了"至 酷游戏体验平台"附带的正版《半条命 II》,同时我们选用了 PLAY!LAB 在 HL2 测试中所使用的场景 1 (HL2 hard\_c17\_12) "城区激战" 以及场 景 2(HL2 hard\_canals\_09) "水区狂奔" 两个样本来完成。测试结果大家 可以与 PLAY!LAB 基准平台进行对比。



作为面向最新平台的游戏应用,我 们也着重考虑了日益流行的液晶显示 和大屏幕,高分辨率的游戏趋势。而最 近市场上一款飞利浦公司 19 寸液晶显 示器 109S5 引起了我们极大的兴趣。 109S5 是飞利浦公司于 2004 年 6 月专 门针对影音娱乐和游戏的高端需求而 推出的 12ms 响应时间的大屏幕液晶 显示器,SXGA TFT 19 寸液晶面板,最 佳分辨率 1280×1024@75Hz,对比度 500:1. 亮度 250cd/m2, 接口方面为 VGA D-SUB 规格。



3999 元的水平, 虽然没有 DVI 接口, 但对于视觉来说其与 VGA 接口并没 有太多区别,而在性价比方面则相当突出。飞利浦公司送测的这部零售版 109S5 点亮后没有发现任何的暗点、亮点或坏点,整个屏幕亮度均匀、色 彩艳丽,我们还分别调整了 109S5 所支持的本色、9300K、6500K 及 sRGB 等色温模式,并与旁边的 CRT 显示器的相应模式进行了对比,色

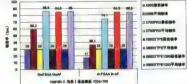


[8]包装状态显示的 109S5 显得具备极大 的俯仰角度,不过使用角度为-5度-25 水平/季直可视角度 160度,109S5 具 备安全锁孔,并支持 VESA 标准支架的墙面 安装。电源内置, T作功耗 34W, 待机功耗 小干 1W 四边和背部设计有许多敷热孔 工作温度控制非常好 内部有金属屏蔽置 通过 TCO99 及 TCO03 环保认证。

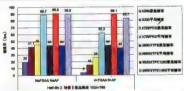


彩表现令人非常满意。其 OSD 菜单默认为简体中文,面板按键操作手感 也非常舒适方便。

在游戏设置方面,我们使用 ATI 催化剂 5.3 版驱动程序,基本测试全 部以 1024×768 分辨率及全部特效开启最高的设定来完成,基于性能和 画质互为影响的重要因素,我们还以全屏反锯齿(FSAA)及各向异性过 滤(FA)同时关闭和同时开启两种设定状况完成了测试。终极游戏测试 则采用华硕 X800XT PE 显卡在 1280×1024 分辨率最高画质下进行 HL2 测试场景 1 (HL2 hard\_c17\_12)"城区激战" 以及场景 2 (HL2 hard\_canals\_09) "水区狂奔"两个样本,分别在全屏反锯齿(FSAA)及 各向异性过滤(FA)同时关闭和同时开启两种设定状况进行。



从测试结果可以看出,在场景 I 的典型 FPS 战斗场景中,未开启 FSAA 和 FA 的情况下,各 显卡都可以获得满足实用需求的平均帧速率,最低帧速率都在 29fps 的水平。与我们在其他测试 中的情况相比,应该是一个高复杂场景造成的 CPU 运算性能而非图形卡性能的瓶颈 在开启 FSAA 和 FA 之后的阻像运算量增大,才使这个运算性能搬颈对显示性能最差的 X300 造成了显 毒影响,其他则没有变化,而 X700PRO 的平均帧速率也仅有 10 帧的下降。



场景!! 为大量水面倒影和光线反射的场景,对运算性能的要求与前一场景有些不同-先是沒有高复杂场景造成的 CPU 运算性能蔑烦,但有更多的图形运算量对显长要求提高,X300 在这里的测试结果要明显下降。X700PRO 和 X800XTPE 依然保持了稳定的性能表现,只是由于 限形云复量的增大,X800XTPE 在 1280×1024 分辨率开启 FSAA 和 FA 造成了一些性能下降。

在测试开始前,我们就发现 Intel 主板 BIOS 中有非常丰富的内存参 数调整选项,我们成功的将 DDR2-533 内存从默认的 4-4-4-12 调整为 4-3-3-9 的参数设定并稳定完成了所有测试。但在 CPU 参数设定方面 Intel 主板 BIOS 中就显得比较保守了,只能通过 Host 性能调节功能最多 增加 4%,将 2.8GHz 超频到 2.94GHz(外频 210MHz×14 倍频)。

总体来看,915P 平台和 2.8GHz 的处理器在配合高、中、低端显卡的 《半条命』》图形性能测试中体现出不错的适应性,X300级别对它来说图 像性能偏低,有些浪费系统运算能力;X800XT PE 在更高端的 P4EE3.4GHz 上将取得更高的性能跃升,因此对 2.8GHz 这个频率的起步级 CPU 来说就 有些浪费了图像性能: X700PRO 这样的中端主流显卡正是与 2.8GHz 处理 能力相匹配的 PCI-E 图形卡。■(图·文/PLAY!LAB·游骑)

# ■ 64 位家用游戏 PC

■ HP "畅游人" a1070cl

惠普公司在农历春节后的3月3日,以"数码、娱乐、银时尚"为主题,将 耳"畅游人"家用电脑系列全面换"妆"。同时以人性化设计、光刻技术和游戏 PC 为主线,分别定制了家庭数码工作室 U 系列、影音数码天地 W 系列和银色 娱乐空间 A 系列, 其中 A 系列为全面采用 AMD Sempron (闪龙)3100+及 Althion(達龙) 3200+ 的产品, 而 a1070cl 汉款被定位为 "游戏 PC"的产品, 则 在 6699 的价格下带给我们无限的惊喜-

➡ 新发布的三个 上文HP 家用电脑, 品线中,HP Pavilion a1070cl 这款机型 是惟一被定位于"游戏 PC"的产品。它最引人瞩 目的地方就在于其采用的 939 针脚 AMD64 处理器, 以及时下风头正盛的 Nvidia Geforce6600 PCI-E 显卡。在诸多强悍特性的 集合下,a1070cl 的售价仍 保持在令人可以接受的范 围之内。不过我们仍对其 眩目的指标与外观所遮 蔽的内部充满了好奇,别 错过这个机会,让我们一 同探寻以下这部出自 HP 的 "游戏 PC" 到底有什

### ■视点1 外行看热闹



主机造型为 HP 最新银时尚风格, 银 色、白色、黑色搭配的面板,加上镀锌钢板 表面的灰色喷塑处理,配以HP和 Althion64 的 LOGO 装饰,整体造型不仅耐 看,而且充满抢眼的亮点。



[A]内藏式前面板可向 下缩入露出3寸扩展槽 和前置音频接口,前置9 合1 漆卡器则充分满足 现今的电脑数码应用需 注意现在的品牌机 也已经不再标配 3 寸软 987





【C】产品的人性化不仅体现在各种圆角设 和大个儿的光驱弹出键,也体现在易拆 卸设计上 侧板 1 枚手拧螺丝即可开启(而 日韓丝尔保持技卉侧板上、争除生效う 虞),前板则从侧面3个卡子压下即可卸下。至于各种扩展设备也是免螺丝的抽换 卡姆什。

### ■视点2 内行看门道

么秘密。

让我们打开机箱好好看 看吧……且慢——那样岂不 会破坏品牌机的保用条款?! HP 的工程师向我们说明了其 特殊的服务条款:HP 充分认 为用户有权开启机箱了解白 己购买的商品,而开箱后所提 失的服务权益,只是允许 HP 的售后服务不限于 24 小时内 响应。很合理的服务方案吧?



【A】CPU、电源、背板风扇三位一 排风设计,加上主板 PSU 模块的散热 片和侧板的开孔,整体敷热效率很不 错,最重要的是机箱风扇和 CPJ 风扇 转速分别在 1200RPM 和 1600RPM 左右,噪音水平非常很低。



[E]拆下 6600 显卡,发现风息上有 微星(MSI)的标志,显存为正面 8 枚 TSOP 封装现代 HY5DU561622CT-4 纳秒芯片, 经测试其余数为核心频率 300MHz/ 显存频率 500MHz, 256MB 容量、128bit 位宽。通过最新的 Forceware 71 84 版内量的自动超频 侦测获得 343MHz/589MHz 的安全 超频指标。





【F】 主板为微星 MS-7093 Ver1 0, 这是 ATI在維出属于第一份 Athlon 84 处理器芯片 组的 RS/RX480 时官方 送测所采用的主板,功 能性和稳定性值得信 赖。1 个 PCI-E 16X 及 3 个 PCI 扩展槽、另外还 一个侧面功能扩展插 槽。在如今主板接口功 能极大丰富的时代已经 足以满足用户的日常扩



I C 1939 针脚的插座 除了有額英角标う 还有4个 应 939 针脚 CPU 約 无针脚空位 (图示以

的时候如果发现无法

平稳放入。那就意味

避免烧机的危险。

红色标出 }, 並 CPL

【G】后挡板接口区可见到板载的复合视频与 S 视频的输出接口,另外还有 USB2 0× 4、IEEE1394(VIA VT6307 芯片)、10/100M 以太同 ( Realtek RTL8100C 芯片 )、5 1 声 道 (Realtek ALC658 芯片)同轴数字音频及模拟音频输出,除了保留 1 个古老的并 口之外, 串口已经取消。不过 那个写着 "Do Not Remove" 的黑色盖子是什么?





【R TAMD64 位结束的 Althory 3200→ 939 計劃則學事業支持改造後 DDB400 由 存,013 微米 NewCastle 核心及 512KB 二級緩存,这是许多人参源以求的吧



【D】内存采用现代源厂 DDR400 (CL3 258MB×2 双海道的安装配置 SPD 芯片的 頻率设定参数非常全面,此内存也具备相当 程度的超頻性能。



SATA 150 接口。同时也支持 RAIDO/1 游盘胜项。



[1] 电源方面提供了 ATX300W 的足 糖供应,+12V/19A、+5V/30A、+3 3V/28A.+5V +12V 或 +3.3V 可 达 2BBW 的最大输 出功率。



### ■视点3 安装测试

Althion 3200+ / 512MB DDR	核心頻率/显存頻率	核心頻率/显存頻率 343MHz / 589MHz	
Geforce6600 256MB/128blt	300MHz / 500MHz		
3DMark05 GAME	2045分	2286 分	
3DMark05 CPU	4583 分	NA	
Comanche 4 BenchMark	平均 56.34	NA NA	
DOOM3 High Q.	平均 47.4 / 最低 22	平均 54.8 / 最低 26	
DOOM3 Ultra Q.	平均 44.7 / 最低 20	平均 51.4/ 最低 25	
Half-Life2 NoFSAA NoFA	平均 68.0 / 最低 2	平均 76.6 / 最低 23	
Half-Life2 4×FSAA 8×FA	平均 44.2 / 最低 2	平均 52.8 / 最低 21	
FF11 Benchmark 2	4356分	4700分	

我们的测试平台为 WinXP SP2 中文版, 防火塘、在线更新 於春 杨龄市长等均块部只常典型应用模式开启。所有激试项目 均设定在 1024×768 主流分辨率下, 其中 3DMark05 CPU 和 Comenche 4 BenchMark 主要考察 CPU 的计算能力, FF11 主 要考察 3D 网络游戏的典型场景图形性能表现, Doom3 的 High 和 Ultra 设定在相同分辨率下后者开启了各项异性过滤 Half-Life2 的两种设定除各向异性过滤和全屏反银齿之外画面 特效均设为最高,未注明单位的结果均为画面畅速率(fps)。

整体来看,在我们的高分辨率和极高画质设定下,系统依 然体现出超过最低实用性能 30fps 平均帧速率 50%以上的效能,在安全超频之后。性能再度明 显提升,达到或接近 60fps 的流畅平均帧速率表现。在 3DMark05 和 FF11 的游戏测试得分中,基 本表现和超频后的性能提升也令人满意。

各向异性过滤和全屏反锯齿对于改善斜线的锯齿和断裂等视觉瑕疵有显著的效果,特别是在 些特写画面下。这些细节决定了视觉感受的完美程度。不过这两项设定也非常耗贵系统资源,特 别是在测试中所体现的量低帧速率如果低于30fps,则会在游戏中一些大负载的场景中出现延迟。 改善此问题的方式就是选择较低的分辨率如 800×600 再配合这些特效设定的开启。

### 视点 4 秘密性能



前面我们提到, 在后背板上有 个神秘的"请勿移除"的黑色盖子。 好奇心使然, 我们还是战战兢兢的 卸下了螺丝将其取下——跟猜想的 样,是一个 VGA 接口,这就确定 了主板采用的是 ATI RS480 芯片

组,整合了 Radeon XPress 200G 板 载显示输出功能, 所以才拥有复合

视频、S 视频和这个被 "掩盖" 的板载 VGA 输出端子。

为什么要掩盖一个功能接口? 有瑕疵? 系统冲突?

我们进入 BIOS 特歐认显示设备选定为 "板敷",共享显存设为 128MB,然后保存设置重新启动。连到这个板载 VGA 端口上的显示器很快显示出正确连接的銀灯指示, HP 的 Logo 显示了 出来、肺后进入 WinXP 启动画面。不过,在切换到桌面画面的时候,屏幕一直无显示、但键盘和声 卡的反应都表明已经正确进入视窗桌面。为此我们重新启动系统并按【F5】健进入视窗启动选 单,选择 VGA 模式进入系统。然后重新安装了 RS480 芯片组驱动。这一次的安装画面已经显示 出同时识别出视频设备和芯片组设备。安装后再重新启动进入系统,这时 Radeon XPress 200G

Althion 3200+ / 512MB DDR Radeon XPress 200G / 128MB	1024×768	800×600
3DMark05 GAME	587 分	745 分
3DMark05 CPU	4120分	4082分
Comanche 4 BenchMark	平均 19.16	平均 19.61
DOOM3 HQ / MQ	平均 11.3 / 最低 6	平均 12.6 / 最低 6
Half-Life2 中等画质	平均 27.8 / 最低 7	平均 35.9 / 最低 7
FF11 Benchmark 2	2153分	2867 分

XPress200G 的核心技术脱胎于 ATI X300, 渲染管线由 4 条减少到 2 条, 但仍具备 2 个硬件 而点单元、采用 0 13 微米制程,核心频率 300MHz,虽然规格比 X300 低,但与 X300 一样具备完 整的 Vertex Shader 2.0、Pixel Shader 2.0 等 DX9 特性,游戏兼容性表现不俗,顺利完成了包括 3DMark05 在内的所有测试项目。

在测试成绩方面,我们分别在 1024×768 和 800×800 的分辨率下进行了测试,XPress200G 表现出令人惊讶的板载显卡能力,在功能特性上可开启测试项目的所有图像特效,而性能表现方 而在 800×600 下可达到游戏实用水平。在 Doom3 中的高画质和中等画质分别为 800×600 和 640×480 两种预设分辨率,但测试成绩差异不大。

影响 RS480 图形性能的要素其实就在于显存 / 内存的使用模式上。微星 MS-7093 RS480 主板仅支持动态分配的系统内存模式(UMA only)而没有提供板数显存(SidePort 技术)。而 HP 版本的 BIOS 又不能设置提高内存的参数 (SPD 芯片

自动设定为较保守的3-3-3-8参数),所以目前并无提 高其性能的设置办法。 THE RESERVED M 25 W

ATI RS480 视频整合芯片组最吸引人的地方,就在于 它提供了 Surround View 的环绕多头显示功能支持——配 合外接的 ATI 显卡,可以实现三屏环绕显示。Gefoece6600 是无法与 ATI 的板载显卡同时工作的,为此我们卸下 Gefoece6600, 换上一块支持双头显示的 ASUS AX700PRO (ATI X700 PRO PCI-E 规格),并连接了一部 飞利浦 109S5 液晶显示器和一部 107F5 CRT 显示器。重 新启动系统后,ATI 的显示驱动自动识别到新的 ATI 显卡 并正确安装了驱动,此时在桌面显示属性窗口出现了惊人 7.4 个显示器图示 -XPress200G 整合显长还可以通过 复合视频或S视频同时连接一部电视显示设备



【A】多解幕游戏测试,中屏设为主显示器,Doom3 运行显了在其中,右屏运行这 HyperSnap 抓 介 IE 窗口, 图软件,游戏中的振图会立即显示在其中,左屏显示着桌面图标、任务栏并打开了一 游戏时可通过【ALT】+【TAB】切换任务到这个窗口,查阅网站游戏相关攻略信息。而支持多屏 幕视窗显示的游戏包括微软的(模拟飞行 2004)等。



一个 PhotoShop 窗口被拖放在三个连续虚拟桌面上,工具栏窗 [B] 日常桌面扩展的应用范例 口可以放在左右两个屏幕上,中间主屏幕所打开的图像窗口也可以扩展到左右两边,更利于完全 显示和现象全尺寸图像的细节和全局。



### |视点5 总体评价

也许费为了降低家庭用户的购机应 本 HP维出的最新系列室用电脑部只安装 了没什么用的 FreeDOS 操作系统,用户需 要自行安装主流的视窗操作系统。 们收到的零售版主机包装中并未包含任何 的主板、显卡或 HP 网络一点通键盘的驱动 程序光盘,这使得我们在安装了 WinXF SP2 操作系统后,着实花了很多功夫去寻 找驱动下载。显卡驱动好办,但目前 HP 官 方网站或徽星简体中文网站都找不到相关 型号的主板芯片组驱动,最后在微星繁体 中文网站找到了 RS/RX480M2 芯片组的 一套驱动、完成了系统安装。次日通过 HP 中文网站的在线技术支持向 HP 工程师询问 获得的信息是这些驱动需要在购买时向经销商景取 而HP网站的下载暂时还没有提供。在我们的询问下他还给

了我们一个 HP 网络一点通键盘驱动程序 FTP 下载地址,最终将键

盘上所有的功能激活 本机所采用的主板在此前的一些工程测试中所包含的关于 CPU 和内存的参数调整项目,在 a1070cl 上都找不到了。虽然这已经是 2005 年 2 月 18 日 HP 版本 3.0 的 BIOS。我们从微星繁体 中文网站上找到同名主板的 3.3 版 BIOS,可惜更新程序以 BIOS-LOCK 的提示拒绝刷新。考虑到 家庭用户缺乏 PC 系统维护能力。过多并无必要的 BIOS 设置项目反而会带来 B 常使用的困扰。所 以品牌机通常都会选择保证稳定运行的原则来设置产品。若各位真有兴趣自己DIY,相信不久也会

出现相应的解决办法

·-此机型配置的显示设备为 17 寸的 CRT 纯胖显示器,但在目前液晶显示器风行的时代,我 文主 此則受配置的並不改會分(7)可以可以可以可以 一次新型的低响应时间的液晶显示器更为关注。为此 HP 提供给我们一款替代的 HP vs17 液晶显示器,亮度为 260 流明,对比度 450:1,量大视角为 140 度,带宽为 135MHz,最佳分辨率 1280×1024@75Hz(响应时间16ms),性能参数可以满足目前的主流需求。如果你在选购这款机 型而需要更换为液晶显示器时,应该是补上差价即可,HP同时还提供包括三年金牌服务、180GB 便機硬盘等洗购升级项目。

也许是产品发布初期的原因,我们碰到的驱动程序服务不完善的情况相 信很快会通过 HP 的销售渠道和网络服务得以解决。综合来看,a1070cl 结合了 DIY 性能优先的选件原则,同时在品牌机一体化设计的基础上进一步加强了 易用性和扩展性,加上其选用的 AMD64 位处理器技术,使其成为适合当前游 戏需求、面向未来应用领域的一款品牌机佳选。■(图·文/PIAYILAB·游骑)

# ■ 随身音乐享乐时代

■ 9 款 MP3 随身听评荐

可以说,1979年7月1日将全人类的生活方式分成了无随身听和 有随身听两个时代 这 天、索尼推出全球第 台磁带随身听 TPS-L2,从此这个世界上年轻人口袋中开始多了一种叫做 Walkman 的 神奇东西。二十多年过去了,今天的年轻人已经无法离开这种随时带来 音乐享受的小东西,随身听已经成为现代年轻人的重要娱乐设备。

然早在索尼之前,东芝就推出了自己的便携收音机 Stereo Walky,但相信更多人记住的还是 Walkman,因为后者让个性十 → 足的年轻人能够随时自己决定想要欣赏的音乐,而不是"听命于 人",想来 Walkman 也正是代表了年轻人的这种追求自我的个性,才能 在出现后的二十多年内一度成为随身听的代名词。

随着科技的进步,随身听的音乐存储载体经历了磁带、CD、MD、闪存 和硬盘等介质,音乐存储方式也从最初的模拟转为数字,当 1998 年来自 韩国世韩(Saehan)公司的第一款 MP3 随身听 MPman 出现后, MP3 随 身听开始进入人们的视野。

随着 MP3 控制芯片设计和制造成本的下降, MP3 随身听产品种类 也使越来越多,高中低端,不一而足。在琳琅满目的 MP3 随身听产品中, 用户究竟该如何选择?

既然是随身听,音质自然是考察产品质量的最重要标准。解码芯片作 为 MP3 随身听最关键的一部分,决定着音质的表现。作为有损压缩的 MP3 格式,优秀的解码芯片能在最大限度上弥补压缩音频信号的损失。 目前市场上主流 MP3 随身听所采用的解码芯片主要有 Philips 的 SAA775X 系列、Sigmatel 的 STMP 系列、Telechips 的 TCC730/TCC731 系列和炬力的 ATJ2085 等。这些解码芯片的功能和成本差距非常大,由 此产生的音质和价格自然有高有低,目前市场大部分低端 MP3 随身听因 为采用了较低档次解码芯片,总体音质表现令人无法满意——这并不是 换一副高档耳机就能彻底解决问题的。除此以外,解码芯片还决定 MP3 随身听支持的音频格式种类。

### 語 ZEN Micro 零售价,约 2500 元

■外观・★★★★ ■音质・★★★★★ ■操控:★★★★☆ ■功能:★★★★

■节能・★★★★☆ 第一眼看到 ZEN Micro, 你会以为 iPod Mini "减肥"了,时尚可爱的彩色 前面版,颇具 Mac 风格的外壳材质,甚 至还有与 iPod 相似的腰带卡套, 但它 小巧的体形却提供了高达 5GB 的微硬 盘存储容量! ZEN Micro 支持各种码率 MP3、WMA 以及 WAV 格式音乐,播放 效果十分出色,配备 USB2.0 数据传输 / 充电接口, 采用可更换锂离子电池, 可

连续使用约 12 小时。ZEN Micro 最大 的特点就是采用了感应式触控面板,试用中感觉稍稍灵敏了一些,当然用户也 可以使用附端的线控操作。而其丰富的音效、播放模式以及效果出色的单色 LCD 显示,也体现出创新倾力打造的大手笔。

此外, ZEN Micro 还支持 FM 调频收音机、录音等实用功能, 而出色的音质让其 更成为许多专业人士眼中仅次干苹果 iPod 的"准 Hi-Fi"产品。

主流 MP3 芯片简介:

■Philips SAA775X 系列产地荷兰

SAA775X 系列内含数字信号处理器 (32 位 ARM RISC ) 处理器, 信 噪比 >90dB, 支持 MP3、WMV、WAV 格式音频解码和 ADPCM 格式录 音、Line-in 直录和 USB2.0 接口,成本高,音质好,无控制功能。

■Sigmatel STMP 系列 产地美国

STMP 系列凭借高集成度 (目前唯一集成解码 / 控制功能的单颗芯 片)和低成本成为目前 MP3 随身听市场中普及率最高的芯片。它支持 MP3、WMV 格式音频解码和 FM 收音机, 信噪比 >80dB, 支持 USB2.0 直接为锂惠子电池充电。

■Telechips TCC730/TCC731 系列 产地韩国

作为 MP3 芯片市场的新生力量,TCC730/TCC731 系列芯片音质介 于 Philips SAA775X 系列与 Sigmatel STMP 系列之间,支持 MP3、WMV 格式音频解码,信噪比>80dB,无控制功能。

★炬力 ATJ2085 产地中国

ATJ208564 为许多国产低端 MP3 随身听采用, 支持格式有 MP3、 WMA、WMV、ASF等,信噪比 >70dB,并支持 FM 收音机,无控制功能。 ATJ208564 成本低, 音质一般。

此外,考察 MP3 随身听,还要看其制造工艺好坏、电池性能、制造工 艺、操控是否方便等等。本次、PLAY!LAB 为大家准备了 9 款 MP3 随身听 产品,作为最 in 时尚的你,赶快来看看我们试用后的评赛吧(注:本次9款 产品中除创新的 4 款产品和爱国者半岛铁盒 P880 解码芯片未知外,其他 4 款产品 均采用了 Sigmatel STMP 系列解码芯片 ).

### 间新 MuVo2 FM 5GB

### 唐价:約1580

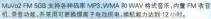
■外別 ★★★★

■音质. ★★★★★ ■功能・★★★★★

■节能:★★★★☆ 同样采用 5GB 微硬 盘作为存储体,MuVo2

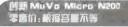
FM 5GB 造型更偏向运动 型年轻男士。它没有采用 太多酷炫细节来吸引眼 球, 但仍凭借着良好的音 质表现以及出色的性价

比, 成为目前极具人气的 大容量 MP3 随身听之一。



MuVo2 FM 5GB 同样配有线控,并通过 USB2.0 传输数据或充电,当然它 也支持专用充电插头。

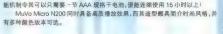




■外观:★★★★☆ ■音质:★★★★☆

■操控:★★★★☆ ■功能:★★★★★ ■节能:★★★★★

纤细的身段中,却内含着足以傲视所有同类产品的强大性能,这就是 MuVo Micro N200。它支持所有码率的 MP3 文件及 WAV 文件, 具备 FM 收音机功能, 并能通过 Line-In 接口从 CD 机直接录制 WAV 格式音频播放。MuVo Micro N200 有 256MB、512MB 和 1GB 等多种容量版本,采用闪存介质存储,出色的节





### OMP FX189 毒价,根据容量不等

- ■外观 ★★★★☆ ■音质 ★★★★★
- ■操控 ★★★★☆ ■功能 ★★★★☆

■节能 ★★★★★ DMP FX120 和 MuVo Micro N200 样采用了闪存介质存储以及 AAA 规 格干电池供电,支持所有码率 MP3 文件及 WAV 文件, 具备 FM 收音机、录音 功能。DMP FX120 整体规格十分接近于 MuVo M.cro N200,可算是后者的"男 士版",当然外形和颜色也就更偏向于男性化了。这两款产品因为自身体积轻 巧, 因此都没有采用线控设计。



- ■外观:★★★☆☆
- ■音质:★★★★☆ ■操控.★★★
- ■功能 ★★★★★
- ■节能 ★★★

20GB 存储容量 (另有更大的 40GB 可选 ),22英寸 220×176 像蒙 分辨率的 64K 色 TFT 彩屏,能续航 10 小时的 1350mAh 锂电池, 支持 MP3、WMA、WAV等音频格式。内置 FM 收音机,可浏览 JPEG 格式照片, 这些数据足够让半岛铁盒 P880 在多 媒体应用功能上成为 MP3 产品中的 老大。当然,你也得不介意它那 916g 的体重。



半岛铁盒配备有一个充电/数据交换底座,采用 USB2 0 接口,并配备有线 控。如此强大的功能,当然价格也是不菲的,它十分适合有较大移动文件存储需 要的用户。

- ■外观:★★★★
- ■音质:★★★☆☆ ■操控:★★★★☆
- ■功能:★★★☆☆ ■节能,★★★☆☆



月光宝盒 F820 出色的 外观设计是其最大的亮点, 看得出厂商在此颇下功夫。 它的音质表现含格、支持 MP3、WMA 等多种格式音 频播放,内置 FM 调频收音 机、录音等功能, 采用 440mAh 锂离子电池供电, 但仅采用 USB1 1 接口传 输数据。当然,仅仅32g的 重量非常适合 MM 将其挂 在颈上。

- ■音质 ★★★★☆
- ■操控 ★★★★☆
- ■功能 ★★★★★ ■节能 ◆◆◆◆◇

德劲 DF82 外形就如同一个微 缩版的 iPod Mini, 它支持 MP3、 WMA 格式音频播放,并配备有 FM 收音机、录音、同步内录等诸多附加 功能。它采用 1GB 容量闪存介质存 储, 内智钾高子电池, 连续使用时间 达到 15 小时。

德劲 DE82 的音质表现较好,同 时其小巧的外形也更适合女孩使用。



- ■外观·★★★☆☆
- ■音质:★★★☆☆
- ■操控・★★★☆☆ ■功能:★★★★☆
- ■节能-食食食食食

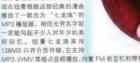
纽曼之音 F18a 采用 128MB 闪存介质存储,内置可伸缩式标准 USB2.0 接口。它还支持 FM 收音机。可实现 FM 内景,其内置钾离子电池可连续播放 12 小时以上。F18a 支持 MP3、WMA、WAV 文件格式播放,具有 A-B 复读功 能,支持中英文歌曲显示,并支持在线固件(Fireware)升级。

它最大的快卢在于凭借标准 USB 接口, 让用户免于携带 Mini USB 数据 线,更加方便用户的使用,音质表现方面,它还算是不错。



- ■音质 ★★★★☆
- ■操控 ★★★☆☆ ■功能 ★★★☆☆
- ■节能 ★★★☆☆

80 年代及之后出生的人-定都看过著名漫画〈七龙珠〉, 现在纽曼根据这部经典的漫画 推出了一款名为 "七龙珠"的 MP3 播放器,相信光凭名字就 一定能勾起不少人对年少的美 好回忆。纽曼七龙珠采用



MP3、WMV 等格式音频播放,內置 FM 收音机和锂离子电池。当然,虽然球状 外形比较惹人喜爱,但也导致了它不太方便的操控,不过其音质表现还是比较 57 to ...

通过我们的介绍,不知你是否已经打算让自己的随身听设备步入 MP3 时代呢? 正如我们前面提到的,目前 MP3 随身听技术已近进入成熟 期,因此在选择 MP3 随身听时除了考虑音质、功能等方面,也别忘了产品 外观设计、易用性等其他方面——选择一款自己喜欢的 MP3 随身听,让 你的移动音乐之于充满更多个性时尚元素吧 ■(文/PLAY!LAB)

# 释放战斗力

■ 2.4GHz 罗技 "无限战斧" 控制器

按與\$P\$ F 5域前換紅江外或连接, 的 F 不屬不火的基 好來, 各自都不確愿设备, 辦監修, 互相, 手机等产品上 转得了普遍所用。但會到與特別。追鄉。 投水的推出租任第 记本电脑上的厂 芝匹用,以及随后被配开然大废的 WLAN 标 崔之争,不得随得无或数据与输收。推到了调费应用的热门 明治。 见今在 2 4 6 4 6 被 股、上 痛或者新的染力



### ■与 WLAN 争用 2.4GHz 频段?!

一般人可能都知道无线局域网的 802.110 是使用 2.4GHz 頻段的主要设备, 其实 蓝牙、微波设备和无绳电话,也都在这 个頻段来传输数据。早期就曾发生蓝牙与 WLAN 互相影响的问题,但随后通过芯片 设置调制波速,自动在这一频段的不同频 率上进行通讯,借此避免了同一区域中不 同信导演的互相干扰。

在试用罗技这款最新的 2.4GHz 无线 手柄时, 我们也有些担心同一区域内的 Linksys 无线路由器及一部正在通过 802.11b 无线网卡上网的 P1120 笔记本电 脑会影响这只手柄的使用。把无线接收器 插入 PS2 手柄接口, 开启 PS2 后, 接收器 上的绿色 LED 点亮并开始缓慢闪烁,数秒 钟后手柄还是没有响应的迹象, 我们捏着 无线手柄不免感到有些紧张。后来才知道, 在接收器指示灯闪亮状态下, 按下手柄上 任意按钮即可发出激活连接信号,这样才 能正确连接。而当时我们还是有些心急的 按下了接收器上的圆形连接按钮重置连 接,同时乱按一通手柄上的模式切换键,这 次 PS2 也已经进入了 GT4 游戏的界面,接 收器上的绿色 LED 闪烁了几秒钟, 无线手 柄上的红色 LED 亮起( 进入模拟量操控方 式,可感知按键力度),试试方向按钮和按 键,已经可以正常使用了。

### ■抗干扰测试及障碍测试

无线设备给人以自由操控的便利,但 阳光、障碍物,方向距离及电波干扰源,都 是影响其正常使用的因素。想必各位玩家 握担心的就是激烈的游戏中会发生突然失 控的臭事,为此我们也疯狂的进行了相关 的测试。

首先我们打开了橡波炉进行 100%强度的运转,然后将无线手柄举到橡波炉面,同时进行 GT4 的寮车操控,测试表明毫无受干扰的迹象;其次我们又把无线手柄拿到正在无线下载的笔记本电脑旁,两者各行其道相安无事;无绝电话还真没有,不过我们也顺便测试了无线手柄旁接听和拨打 GSM 年机,无线手柄仍正常无恙。

最后是使用距离和障碍测试,我们拿 着手柄转到与接收器成直角障碍的墙面, 然后是进入其背方向的另一个房间,测试 表明在6米范围内的障碍对无线传输都没







无機战斧采用两枚 AA(5号)电池。 餐体的手持重量感和重心位置协调 得很好,与 DualShock2 手柄相比没 有明显差异。



【A J斯曲对比 无限此步骤畅轻的岭坡 作也敦宽。维持时零 心相对后等。数 产 与 書 以 力 式 切 錄 按 任 則 别 DualShock 2 手柄 回傳声 方移动到 五 上的设置,向时去对应的方边增加 了 一个震动功能并关。方向建筑一位 手术常用的 8 方向连体设计而非 PS2 手预回的喷力离设计,更适合是 中湖龙,横距,但也会在"衰损化的 或 使 2 等的的波峰设置。





【B】侧面对比 无限战斧握柄的厚实感显得非常突出,顶部模拟摇杆的顶盖比 DualShock2 手柄略小一腿、由于握柄加厚掌心下移、前者令拇指需要更多的向上 延伸才能按控模拟摇杆。



【C】原面对比 由于无限战斧中心增加了电池舱,所以整个手辆要得更丰满,接持时 感觉更充实,同时也会略是缺乏 DualShock2 手桥那样对手形和手感的适应灵活性。



【D】前面对比 由于无限战斧握柄较宽较长,使食指握特曲线被手柄边缘撑满,这样在 L1/R1 和 L2/R2 前按钮的握持感上就没有 DualShock2 于柄那么有余量、感觉上就是不如后者那么突出,镰程也感觉比后者要略微缩短了一点。

有什么影响,即便是在隔着内含钢筋 的承重墙,只要是非完全屏蔽遮罩状态(有门,非钢混墙面等)都可以接 收信号。当然,这样的测试能更好的 证明,只要是可视环境中,无线手柄 就完全可以无视任何障碍执行操作。

### **美国家和**加斯士

在关闭震动功能时,一对碱性电池可使用 300 小时; 开启震动功能可使用 50 小时; 开启震动功能可使用 50 小时, 此后电力不足的情况下(手柄上的红灯会每隔几秒闪烁一年) 它会自动关闭震动功能,并可的场景。 接近,100 小时。而震动功能的开关是通过按下切换功能开关后的震动按照,200 小时。而震动功能的震动校理来指示的——约两种的稍长震动代表开启,半秒左右的短震动代表关闭。

为了节省电力,无限战斧会在一段时间的无操控后自动切断无线连接,由于目前的 PS2 游戏大多支持线接,由于目前的 PS2 游戏大多支持线组量方式操控,所以通常手柄上的色线式分条,当断开连接后它也多次,这可作为连线与否的标志。要恢复连接,只要连接一次模式式切换按钮 化液性快恢复连接;并使模式快疼起位。这个过程会比开机连接快很多,应该是自动使用了原的无线频道)。

### ■操控手感测试

解決了无线问题, 玩家最关心的 自然是平感如何。无限战斧包装上有 SONY PS2 授权标签, 他在功能上与 DualShock2 手柄完全一致。一组无 限战斧与 SONY 原装 PS2 Dual-Shock2 手柄的写真对比, 应该可以 解签各位的疑问……

### | | | | | | | | | | | | | | | |

试用了无限战斧,才深深感受到免除了数据线之后的自由畅快。无限战斧的造型设计与广受好评的 Du-alShock2 手柄非常接近, 握持感受都在可适应的微小差异范围之内,做工质量则属上乘。除了用于 PS2 游戏机之外,通过市面上有

售的 PS2/PC 转接器,无限战斧也完全可用于 PC 游戏中。这款售价 399元的无线游戏利器,的确会让游戏生活有所不同。■

(PLAY!LAB·游骑)



罗技 MX1000 无线激光鼠标

### |人体工程设计,一切尽在掌握



1000 的外形 堪称优秀人体 工程学设计的 典范: 首先,MX1000 背部高 耸,左侧根据人手构造形成舒 活的凹槽,凹槽下设计了一个 突出的底板, 正好可以盛托大 拇指: 其次, MX1000 右侧的阶 梯型隆起为小拇指和无名指留 出了足够的空间,这也比早期 罗技的 MX 系列好了很多-很多用户抱怨使用 MX500 时 无名指和小拇指没处放。总体 而言,MX1000的外形让用户 的手在使用过程中更舒服、更 自然。当然,它更适合手掌较大 的男性用户使用,这也许是罗 技将其定位为 "For Man" 的一 个原因,但 MX1000 所体现的 强悍、硬派、无往不利的作风。 更切合了 "For Man" 的气度。

### 「激光引擎,定位革命」

在衡量光电鼠标性能的 两个主要指标上,MX1000 达 到 580 万像景 / 秒的图像处 理速度,以及800dpi分辨率, 这和罗技的上一代产品 MX500/510 一样,但 MX1000 真正的革命性改变在于罗技 专利的 "MX LASER" 激光引 整技术。



目前市场上基于光学传感器的鼠标,不管其光源是什么,原理都基于 读取鼠标移动时,从桌面或鼠标垫等介质反射的光线来判断鼠标的移动 情况。由于传统的光学鼠标的光电引擎采用发光二极管作为光源,而这种 光源是一种散射光;同时,传统

Glossy packaging (LED) Glossy packaging (Laser)







Whiteboard (LED)

White Tile AED!





White Tile flaser)



而 MX1000 所采用的 MX LASER 激光引擎抛弃了使用发 光二极管作为光源和记录漫反 射映像的设计,转而使用光束更 集中的激光光源和记录镜面反 射机制。这样,由于激光具有极 好的方向一致性,将只有被工作 表面严格镜面反射的激光才能 射入镜头并被记录。我们知道, 绝对光滑的表面是不存在的,再 "平"的表面也会有细微的起

光电引擎依靠物体表面漫反射

的光线来成像。这二者结合的结

果,就是导致在成像器上所成的

像十分模糊,在工作表面平滑度

足够高时, CMOS 上就不能形成

清晰的像,结果就是不会有足够

多的特征点,自然也就影响到引

整对鼠标移动准确度的判断。

大中年之前,笔者在家游论坛上看到了儿张据称是罗技尚在测试阶段的 新慧行图中,银行上有一个醒目的"MX LASER"标志,这引起了笔者无限的 超毛——这难道是用激光定位的鼠标;近日,这个全球首款采用激光定位的鼠 标修下摆在了笔者的桌面,它就是本文的主角 - 罗技 MX1000 无线激光跟 析、文中简称 MX1000 )。

伏,鼠标移动时都会在成像器上形成足够多的特征点。

因此,即使是在十分光滑的表面,MX LASER 激光引擎也能生成清晰 图象以判断鼠标运动轨迹,这让 MX1000 具有了传统光学鼠标无法比拟 的工作表面适应能力。

经过笔者在多种材质表面进行的测试,MX1000 在各种桌面应用和 FPS 游戏中表现均十分出色,其精确的定位能力给笔者留下了深刻印象。

最后,笔者在邪恶小编狗子的诱导下祭 出传统光学鼠标 "杀手" --- 镜子 : 在 任何传统光电鼠标都无法移动光标的 镜面上,MX1000 可以控制光标水平移 动! 虽然垂直方向的移动仍存在问题, 但这相比传统光学引擎已经是一个很 大进步,虽然尚不完美,但相信下一代 激光引擎会有更好表现。

同时,为了避免激光直射对人眼造 成伤害,MX1000 使用的是非可见激 光,使之成为一款"不会发光的光电鼠



### ■其他表现同样出色

作为一款使用高速 RF 无线连接技术的无线鼠标, MX1000 在使用 过程中没有传统无线鼠标那种明显的延迟感,但如果在静止移动一段时 间后突然移动,还是会有一个可以察觉的延迟。这对喜欢静等猎物上门的 FPS 狙击型玩家来说恐怕不是好消息。同时,由于内置锂电池,"体重"达 到 171 克的 MX1000 对于注重速度和敏捷性的游戏玩家的手臂肌肉算 是一个小小的考验。

MX1000 内置 1700mAh 钾离子充 电电池, 鼠标上还有四级电量指示灯, 用户能够随时了解电量的剩余情况,配 合快速充电底座,能时刻保持充沛的电 量。笔者并未进行长时间的耗电测试, 但根据罗技官方资料,在充电1小时的 情况下,MX1000 能连续工作一天;而 充电 10 小时,它则可以连续工作 20 天。看来 MX1000 的续航能力并不会让 用户担心。

当初笔者选择微软 IE4 鼠标时,很 大程度上是为了那个方便的左右滚轮, 现在 MX1000 也拥有了这个可以水平 滚动的倾斜滚轮,而且在使用手感上比 前者更胜一筹。配合罗技一项强大的 Setpoint 驱动软件,用户可以自行定义 多达8个按键功能,这些都让用户在各 种使用情况下更加得心应手。









# 游戏科技 ■ 模拟天下

■ 模拟器快报 05.04

■NGC 模拟器 Gcube 宣布停止开发

模拟器 Gcube 最近发布了

0 4Linux 版,但 不幸是,该版本已经成为 Gcube 的绝 唱。由于作者在开发的时候遇到了-些资金问题,不得不放弃了继续开发 的念头。可以看到,在 Gcube 的主页上 公布了0.4版本的源代码,以便提供给



那些想要继续开发模拟器的玩家。看到这则消息时,笔者也有些意外 在 Gcube 主页上发布的很多截图表示该模拟器的模拟效果已非常完美, 虽然不能看到畅读室,但一个如此有潜力的模拟器停止开发,实在是令人 惋惜的事情。但愿这些负面消息不要影响到其他的模拟器开发者。

想要了解该模拟器更多情况的玩家可到 gcube exemu net 查询。





### INDS 模拟器 HyperDS 和 iDeaS 的新动向

还记得早前模拟器快报中为大家介绍的 NDS 模拟器 HyperDS 吗? 该模拟器的作者最近公布了其最新工作进度。从发布的截图看,该模拟器 还并没有什么实质性的进展,主要停留在初期阶段,而且主页上也并没有 什么新的文字消息。看来,NDS 的模拟难度还是不小,想要在电脑上玩 NDS 尚需时日。更多截图和消息请登陆官方网站·www.hyperds.com。



既然提到 NDS 模拟器,那么笔者就索性加上另外一款 NDS 模拟器 iDeaS 的消息·和 HyperDS 一样,此模拟器同样处于比较初级的阶段,截 图也只放出了(俄罗斯方块)的几张模拟图片,官方网站:utenti.lycos. it/linoma/ideas.php。

小編狗子: 注意啦! 插播一则消息, 著名的 GBA/GBC/GB 模拟器 VisualBoy Advance 大量招收义务测试员,如果您在其最新的 1,8 Beta 版本中发现任何 Bug, 请发信到作者的邮箱或直接登录他们的论坛反映情况,官方网站地址: vba. ngemu. com,希望各位權拟器同好能多多支持^^

### N64 模拟器视生 Life Brog Viceo + --

更新非常频繁的 N64 模拟器视频插件 Rice Video 又更新了,可见 Rice 先生多么努力且执著。本次的更新版本为 6.1.0c, 主要变动如下 修 正了 6.1.0b 版本中禁止顶点着色器的选项 修正了某些游戏中的 DX 接

本朝快报等第一个新闻可能会让大家不舒服,怎么这么多好的模拟器都 元末至特开发下去?不过, 也许盯证了"长门后浪推闹浪, 前浪死在少滩上" 医,模与,基据从来都不会缺少强力的不断加入的。在我们通过这些模拟器体验 游戏乐趣的同时, Choko 在此呼吁多给这些作者一些咱们力所能及的支持吧。

口下色深的问题,并预计在后续版本中为 OpenGL 禁止祯缓冲。下载地 址: www.ngemu.com/n64/plugins/win32/gpu/RiceVideo6.1.0c.rar

### ■土星模拟器的另一选择 Yabause

一个新的世嘉土星(Sega Saturn)模拟器 Yabause 正向我们走来, 从官方发布的截图来看,其最新的08版本具有相当高的完成度,但现在 还不能下载最新版,可能作者比较谨慎。官方网站上同时公布了不少游戏 截图,而所有截图也都看不出模拟效果上有任何明显的瑕疵。

有趣的是,此模拟器不仅拥有 Windows 版本,还有 MAC OS X 和 Linux 版本,这样一来,使用其他操作系统的朋友就有福了,除非你用的是 FreeBSD 这种罕见的系统。此外,模拟器的作者还表示自己有制作世嘉 DC 模拟器的打算,真可谓模拟器玩家之福。早期版本官方下载地址 yabause. sourceforge.net/download.php,请根据自己的操作系统系统选择。









### ■街机模拟器 Winkawaks 发布更新

最强的多机种街机模拟器 Winkawaks 发布 1.54 版本,修正了游戏 (龙之吼)(Rage of The Dragons)中速度減慢的问题,修正了(格斗之王

2002) (King of Fighters 2002) 介绍模式中 1 的错误,并新加入了对以下几个游戏的支持 (音符祖玛Ⅱ)(Puzz Loop 2)、(19XX 命运 否决战》和《异型大战铁血战士》。

注意,该模拟器本身就支持简体中文,只

需在模拟器 "杂项" (Misc)的 "语言选择"

(Choose Language Pack)中选择"简体中文包"(Chinese(Simp).lng) 即可生成简体中文界面。下载地址: kawaks.retrogames.com。

### ■世嘉多机种模拟器 Gens32 更新

Gens32 是一个世裏 MD (Mega-Drive)、世嘉 CD、世嘉 Mega-CD/32X 的多机种模拟器,本以为该模拟器在 1.50 版本以后便会 停止开发,但可能作者不舍得放下自己积累多年的模拟器开发经验,这次 复出以后就更新了此模拟器的 1.58 版,并且还表示有继续开发到 2.10

> 的打算。下载地址:gens32.emubase. de/DownLoads.htmo



一口气更新那么多,也不知道大家能不能 及时的消化,还望大家多多提意见。如果在使 用当中遇到问题, 请登陆 www.playgamer. com 论坛的模拟器板块交流。■(文/Choko)

# ■ 科技快报

■ Tech Express 2005.04

木浴在阳春一月的温暖午后阳光中,我摆弄着新胸入的数码相机。 路拍 摄着那些美丽动人、春意盎然的美丽景色——还有 MM。突然,手机铃声响起, 经经按下盛牙耳机接听键,"仙水,稿子赶快交来! 不然暴打 100 遍加精费扣 星巴克,打开 Wi Fi 笔记本开始奋战,奋战

### 真功夫,玩游戏

至 IN 指数: \*\*\*\*

XKPAD 公司推出了一种新奇游戏设备,玩家将这种被称为 "Bodypad" 的电子游戏设备的传感器安装在膝盖、肘 部和手掌等部位,并配有一条负责传递信息的腰带,即可用真实的动作控制游戏,成为真正的游戏角色。这种娱乐与健 身兼顾的电子游戏改变了人们长时间静坐屏幕前不动的状况,具有很大的市场潜力。

点评 哼哼哈兮,漂亮的回旋踢





### ANNA SUI+Samsung,三星发布限量女性手机 高贵典雅指数:★★★★

三星维和号称 "Coco Chanel 之后最棒的女设计师" Diane von Furstenberg 合作推出手机之 后,近日又和著名女性时尚大牌 ANNA SUI 合作推出了 ANNA SUI 全球限量版 e315。e315 外观带 有 ANNA SUI 浓郁的典雅、淑女风格,蝴蝶样式的花纹和手机链更是将这种特性发挥到了极致。除了 由 ANNA SUI 设计的外壳,该手机的包装中还附带了 ANNA SUI 特制的专用手机套和唇膏。ANNA SUI e315 內置支持 5 倍数码变焦的 VGA 摄像头,支持 GPRS Class 10 高速下载。

现在只要用户和 T-mobile 签订两年的网络使用合约,就可以 299 美元的价格拥有它,不过对 干国内的用户来说,这似乎是一个难题。

点评 手机漂亮不是罪

# 卡巴斯基手机防毒软件

直木皆"毒"指数:★★★★☆

在 Cabir、CommWarrior 等 Symbian 手机系统病毒四处肆虐之时,著名反病毒软件公司卡巴斯基也将赚钱的目光转向蓬勃发展的 智能手机市场。卡巴斯基的 Symbian 系统反病毒软件目前正在进行公开测试,测试者可以用手机随时随地登陆 Wap 网站更新病毒库和 相关补丁。测试软件包主要由病毒监控和拦截软件组成,目前只支持 Symbian OS 6.1 及 7 0。

道高一尺、魔高一丈、这场 Symbian 反病毒之战不知会不会如 PC 平台一般无休无止。

点评 估计电子表病毒就要出现了。小心!





### Intel 新概念移动 PC 推陈出新指数: \*\*\*\*

在本年度春季 IDF上, Intel 展示了自己最新的移动 PC, 这个名为 Digital Office 的新概念 多媒体移动终端将支持 Intel 最新的 Virtualization 技术,可同时运行多个不同的操作系统。此 外,它还支持蓝牙、Wi-Fi、有线等多种网络连接模式,内量 GPS 全球定位系统,并附带功能强 劲的摄像头和高质麦克风。Digital Office 采用了触摸式屏幕。Intel 将这个移动 PC 的新概念命 名为 "On-The-Go"。

点评 笔记本终极进化版。

### Xdrum 发布世界上最响的 MP3 创走偏锋指数:★★★★☆

Xdrum 公司似乎总有想不尽的 "歪" 点子,这不,Xdrum 近日便发布这款立体声扬声器功率达到 700mW 的怪物级 MP3 播放器 501D。对比普通 MP3 播放器 10mW 左右的输出功率,这个家伙的确是显得有点恐怖。除了功率这个卖点之 外,501D 的性能也不错,屏幕采用了可支持多达 4 排显示的 OLED,支持 USB2 0 数据传输,并首创了 Mini SD 卡扩展存储。 501D 内置锂电池容量为 600mAh,支持 25 小时的不间断播放。附带一提,501D 的本身容量也非常大,达到了 2GB-

点评 请配合噪音监控器使用本播放器、





### 带拍照功能的 MD 附加价值指数:★★★☆…

索尼近日发布了其最新款 Hi-MD 播放器 MZ-DH10P, 索尼称之为 "Hi-MD PHOTO"。除了普 通 Hi-MD 的基本功能, MZ-DH10P 还配备了 130 万象素摄像头和一块 1.5 英寸的彩色 LCD 屏幕。 MZ-DH10P 可拍摄 1280×960 和 640×480 两种分辨率的图像,利用 MD 为存储载体,而拍摄的照 片可以以幻灯片形式在彩色屏幕上浏览,并伴以背景音乐。摄像头控制按键与 LCD 屏幕在同一面, 当镜头盖打开时,MZ-DH10P 便是一台地地递道的数码相机,而关上屏幕,便恢复音乐播放器的本 来面目。

该机型支持 WAV、ATRAC3 及 MP3 格式音频文件播放,随机配备了 SonicStage 3 0 软件。 MZ-DH10P 体积为 84.5mm×25.7mm×82.7mm, 重 155g,零售价格为 53,000 日元。

点评 看来未来是摄像头的时代

OK, 备战结束, 欢迎大家来 www.playgamer.com 论坛的游戏科技板块讨论. ■(文/仙水。力&狗子)





寡活动,牵动了无数玩家的心…… 如今,他们中的一些人,已经在各自魂 牵梦系的"魔兽世界"中开始了他们的寻梦之旅。面 对这此旅程的考验,他们不仅给予了最坚定的回答, 还为我们留下了关于"魔兽"的二三事……

月,一个仅有20个名额的游戏测试玩家招

From: yangyang7117

我的魔兽韩服之旅随着新年钟声 的敲响也划上了一个还算完满的句

游戏里的心路历程就不谈了,但 经过这段时间与(魔世)的亲密接触, 她留给我的印象就是"舒服"。这些年 来也玩过不少网游,因此我深深能体 会到《魔世》里充分的玩家互动设计和 人性化操作,此外我对《魔兽争霸Ⅲ》 也是情有独钟,经常会和班上的男同

学随兴"切磋"几盘,可以说,为了这个"魔兽"系列本 小姐可是把淑女形象给赔进去了……呵呵, 开个玩 笑。今天(魔世)终于来到我们的祖国大陆,作为一个 先行者。一个魔兽迷。一个中国新时代的游戏 MM, 我 十分非常热切的渴望能在这次活动中获得一个 (度 世》的内测帐号,延续我食不知其味的魔兽 Hunter 之路! 否则我会很难过,会失眠,会哭的 ......

不知道我不能不参加《魔兽世界》中文版内测的 理由算不算充分,但是有一点可以肯定,我投入内测 的热情是不会输给任何一位男生的! 希望评委能给 我这个机会!! 由衷的感谢!!!

家游 WoW 测试团: 天哪! 如果不是最后自报 家门,谁会知道(之前还有一大段义愤填膺的 檄文哦)这原来是位巾帼英雄~恭喜你,对阿 泽拉斯大陆来说,少了你一定会少让那里的人 民少了一位坚强的捍卫者。

### From: bird lovebug

在北美服务器玩游戏和在国内 服务器玩不仅是在语言上有不同, 最重要的是我体会到了外国玩家的 友好和乐于助人的精神。在我和怪 物搏斗的时候,不管我是否有危险, 旁边热心的圣骑士就会给我加上辅 助魔法,路过的牧师会停住帮我加 血,我只须在杀掉怪物后打一个 TY (thank you)。记得在我 12 级的时 候, 一位德国的朋友邀请我帮他完

成一个任务,同时也邀请了一位19级的德鲁依。当 这位德鲁依看见我的时候就和我交易,要送我一把 不错的双手剑,要知道我们素不相识,那把剑至少可 以卖4个银币哦,对于我们这些初出茅庐的人来说 可是一笔不小的数目。我当时真为他的慷慨大方而 感动哦。为了完成朋友的任务我花了很多时间。都有 些不耐烦了。而这位高个子暗夜似乎一直很兴奋,一 会儿跳舞,一会唱歌的。尽管他跟我们2个等级低很 多的人在一起没有什么经验。

最计人兴奋县第一次乘坐狮鹫从哨兵岭飞到暴 风城的经历,飞过高高的山岗,清澈的小溪,路边的 行人清晰可见, 饱览爱尔文森林的秀丽景色, 和暴风 城的雄伟壮丽,我彻底的被暴雪的鬼斧神工所折服。

几天的测试时间是相当短暂的。当我告别魔兽 世界,告别北美服务器的时候,我感到我今后的等待 将会更加的痛苦, 因为我已经更深的爱上了这个游 戏。但是她总会再一次的到来我的身旁,她会更加的 空折 更加可受

家游 WoW 测试图: 有什么比友情更值得令 人对用游念念不忘?

### From: afeng



很看好这款游戏,它带来的是震 撼,是奇迹,爱这款游戏,希望成为中 国第一!参加过韩国、美国、欧洲公 测,了解游戏,也希望有幸成为中国 第一次限量公开测试的玩家!贴上几 张我在韩服、欧服的图片, 希望你们 能端足段这个心愿!

作为 LG 技术部门游试工程师, 曾亲赴 SCEI 公司学习检证技术,从 业3年以上,先后进入国内很多游戏

公司任职。同时,本人也是个狂热的游戏爱好者。PC、 TV、Online 各种平台都相当熟悉,从UO 开始接触网 游,曾多次参加世界顶级 MMORPG, EQ、FF11、天堂 2, WoW 等游戏的国外服务器的限量测试外测。希望能凭 借自己专业的测试技术,为 WoW 进入中国市场出一 份自己的力。

家游 WoW 测试图:9C 如果知道有这样的玩 家在门外排队,他们还不八拾大轿前来迎接?!

### From: 蘇郴



因为等待,在无数个盼望里 度过的这许多日日夜夜; 因为向 往,在异国他乡延迟满满的各服 务器里辗转; 因为相信, 在自己的国度可以找到 一个最美好的梦,于是我 来了,不想再走了。做为

一个非常喜欢家游的女

生,希望你们能让我加入家游 WoW 测试团。谁说女孩 不会喜欢魔兽? 我就喜欢!

家游 WoW 测试团:Hmm...谁敢说 WoW 不 戏迎女生呢?!

### From: 林静雪



1. 为什么国内国外上百种网 络游戏, 你会选择进 WoW? 

2. 为什么你会为 WoW 等上数 个月甚至是2年前就开始在 等待了? 

3. 高 CWoW 还有一步之遇了,

### 你每天在做什么?

4. 也许你有幸已经得到 CWoW 首场演出的门票,也许 你还报者机会主义的态度等待幸运的 CB 号蹦到自 己手里, 或许你只是粗等待 OR 的来临, 当然删不删 资料已经不是需要考虑的问题。无论如何,你有没有 为自己即将花点1年甚至更多时间沉迷在 WoW 里做 好准备?

上面的 4 个问题只是小小开端, 我似乎不用去 回答了! 因为读者比我更加资深!

我不算 BLZ 的 FANS! 我没去为星际的人、虫、神 弄的指甲撕裂,手指充血: 我没去为了在 D2 中获取 更多的耳朵而天天沉迷 24 个字母 +10 个数字的计 算中: 我更没去为魔兽中的平衡而和人争论的吐出 :两鲜血: 甚至我在2个月前不知道为什么兽人会 出现在な側拉斯。不知道为什么男孩们在提及吉安 鄉时面帶崇敬而不是我所想像的猥琐,更不知道为 什么大家会喜欢"邪恶"的骷髅! 所以我压根就不知 道 BLZ 出的东西为什么叫精品!

2 个月后的今天我却被一些人认为是 BL2 的资 深玩家, 甚至还被不少人不断的向我询问 WoW 的问 腰并对我的回答视为经典! 当然这些表面的东西并 不能掩饰我的孤陋寡闻,我用了2个月的时间去了 解 10 年的 BLZ 文化和 BLZ 精髓, 我用每天里的 4~5 个小时去看 4 年来的 WoW 开发历史和每次变化,我 用硬盘中的 2/5 空间保存了有关 BLZ、WoW 的各种录 象、文稿、资料、图片, 当然还有每款游戏。这2个月 里我从对 WoW 无知变成了了解。我开始明白了暗夜 的骄傲、人类的荣耀、矮人的占板、侏儒的由来、兽人 的可悲、牛头的精神、亡灵的挣扎、巨魔的历史。我也 了解了英雄的意义、骑士的信仰、战友的信任、上古 的爱情。WoW 对我来说已经不仅仅是一款游戏,而是 一扇进入新世界的大门,2个月的收集、整理、感悟, 当然还有熬夜。一切换来的是我对另一个世界的感 知,我开始通过游戏来了解一种文化、一种信仰、一 种精神、一种欲望。我开始学着通过 RP 来认识新的 事物,接触新的观点,享受新的娱乐。这些似乎更多 是学习一种新的人文。很明显我已经沉迷了!

YY 了这么多, 结束语应该怎么写呢?那么就沿用 一句老话:游戏只是一道门,门里世界比游戏本身更 精彩, 当你了解了那个世界以后, 游戏将成了最好的 享受!

大话家游

我的朋友! 你是否都了解了呢?

因为我现在是 SINA 和 NGA 的术士专区斑竹, 所以真的是不能不参加内测!哈哈~~

家游 WoW 测试团: 英雄 - 你的演讲终于告于段落了?! 其实我们根本没准备问那么多问题——请赶快出发吧 〔编者按:〕□□、处共计删去 2000 字〕

### From: liu chan



### 值的东西。

要说的就是这些了, 祝我好运。

### 家游 WoW 测试团:GOOD LUCK!

### From: gin05



多余地偶不说,偶来 申请内测号:)

(魔兽IDD、资料片(冰 蜂 E座)偶都玩过了,说实 话,他的战役模式真的不错,世界设定得很宏大,跟随着英雄,发展着朗情,当 最后阿而萨斯王子与巫妖 王合为一体,结果就没下

文了……偶还没弄够啊!现——现在,WoW出现了, 偶希望可以在这里继续英雄的传说。^^

都说暴雪出品,必属精品。偶一俗人,当然无法 免俗。希望可以先一步窥视一下精品,呵呵。由于网 络的原因,偶的美服、韩服都没成行。希望这次可以 一尝所愿:)

### 家游 WoW 测试团:我们的大家都很想知道 他们到底咋地了,那——就拜托你了!

### From: yan0128401042



下面说一下我 对魔兽的看法、《魔兽 世界》无疑是网游中 的精品,因为暴雪出 品,因为它极其丰富 的内容(例如各种商 业技能、PvP、坐騎),我相信它能够在中国取得巨大 的成功,該如同(應會)等高)和(冰封/距)一样,我 是暴雪的水久支持者,我购买了(應普)等高)和(冰 封王座)的正版,并且积极参加暴雪组织的各种活 动,我相信最雪不会令他的支持者失望的。

我从心底渴望能够参加内侧,为此我购买了新 的显卡和显示器,并且换了 Athlon2500+ 的中央处 理器,或已经言答等行了 5 年,得知将要内测的消 息,我掩饰不住内心的激动,得知贵杂志毕办这个 活动,我立即购买了这期的杂志(以前也经常买了 看,我热爱游戏),我渴望得到这个机会,能够参加 内测,望各位上编成全费的小小心思,谢谢!

家游 WoW 测试团:连新机器都置备好了?! 还还有啥说的……

### From: 战神



(魔兽世界)(以下简称 Worl) 是我玩过的网游 中最值得期待的一款,且 然为远过图外测试、破产上对游戏间外测试、破产上对游戏的变质上的看法 和心得体会。但也从开始 关注 Wow 百倍 医多尔亚 医多尔亚 百分 有美性大多数同类网游 可是 有其他大多数同类网游

许多不同之处。比如剧本地图,任务等等,有其独特之道。 整个游戏系统相当庞大、这也是歌美游戏的 一大特征,给京康只服的探索,相对上了前进军 一四只太陆河游市场的几款歌美网游相比。 我对 NoW 在中国立足信心十足。因为其单机游戏"魔争令案" 系列已经在国内有了相当好的发展,为 NoW 进入网游市场奠定了非常坚实的基础。况且游戏本身就十分吸引玩家,中国的玩家已经太长时间被韩国和英网游游池,所以急需一款能够帮助他们摆脱这个困境的游戏出现——那就是 NoW 的到来。以上是我对 NoW 的新戏出现——那就是 NoW 的到来。以上是我对

至于对 #6# 的测试目标, 與想既然是內測, 所以 也不必急着仲盤到某一层次, 关键在于体验游戏给 我带来的乐趣, 找出游戏中的不足之处(这个相信 年在北美服务器公測纤始就不会有太多的问题了) 和更适合中国玩家的游戏方式。

我想只要是一个老阿游玩家或者魔兽 FANS 都 会说"我们爱魔兽"。不是有句话说"爱一个人需要 理由么?"所以我不能不参加 Wow 测试的理由也很 简单,喜欢魔兽不要任何理由,但就是我要参加测 试的理由。

### 家游 WoW 测试图: 好好好,算你獲!

注:本文取材自获得家游 Wolf 测试团勇者资格的二十名获选者中的留言。他 们是所有答对勇者甄选 问题的预选者中的幸运 者,他们为这个传 大的旅程所付出的

专注, 也无愧于他

们的幸运。■







### ● 打着用網 CMM

我是个从今年开始的迟到的(家游)读者,几年来订了 几种报刊杂志,最后认定(家游),丰富多彩,图文并茂,"新玩家"很有嚼头,"游戏科技"更是不错,这回可要订下去 了。

我是一名退休在家的干部、玩玩游戏乃是人生一大乐趣。那些画面精美、情节丰富、操作简单像"快盗车手"系列、"极品、牦"系列、"夹凿助章"系列让人百玩不腻、有些好游戏安装后玩不成像《双面矫娃》、《星际传奇:逃离屠场》、《分裂细胞》等,因没人指导而望游兴叹(不是机器配置不够造成的)、还有些游戏刚玩第一关就"卡了壳"、没有攻略生不出困境。我是带着"玩"来读《家游》的,读来读去、《家游》还是少了点什么,既然是"迟到的读者"和"卡壳的读者"、希望是:

过了时节的经典游戏能否刊出回顾性质的攻略,再谈谈体会心得?

能否开辟"重点攻关"栏目,谈谈游戏过关容易卡壳之处,比如《半条命』》中与神父第2次见面(第5关)怎么也进不了"第3次见面",至今卡在哪儿了,窗子怎么跳不出?

能否在"游戏科技"中提出性价比最好的装机配置和 升级指导?

现在把游戏当作娱乐消遣的老年玩家越来越多,很羡 篡他们能有充足的时间和绝对的自由,哪,我们看到自己



"光明"的未来了,呵呵~~杂志作 为平面媒体,它受内容篇幅和出版 周期的制约很大,所以对重复刊登 经典游玫攻略、指南这类的要求是 很难满足的、非常抱歉。我们会有意 识地强化攻略中要点难点的提示和 解析内容,而对于某些游戏过程中 的疑问,相信您在网上会获得更 时有效的帝讯和帮助。【小马】

能够看到"游戏科技"得到读者

的欢迎,对我来说是最好的鼓励。"游戏科技"作为游戏玩家的硬件帮手,当然会为玩家们介

家的使件杯子,当然层为机象们)了 绍能让玩家玩得更爽的硬件、方 法——事实上,现在此栏目中的人 章就是以此为主题的,譬如我们会 介绍极具性价比的产品,这就需要 以评例的方式来向大家展示,当 然,也不排除我们会以装机推荐的 形式。【狗子】



### ●湖南家州 鷹艶恋

"游戏观点"栏目是不是有点计算错误? 比如 7+8+5=19(风色幻想 Ⅲ)? 9+8+7=25(指环 F)?

《家游》在前瞻里给游戏打分有没有一个固定的标准? 2004年12期上的新作速递中(三国群英传V)被评为 A.到 2005年第1期上却被评为 B+; (战地II) 在 2004年第7期上被评为 A-。今年第2期打成了 A. 我对游戏的第一印象基本上是(家游)的评分,评分低的游戏基本上是与我无缘的 f。

现在手机游戏开了"Mobile 地带", 什么时候再开"PS2 地带"、 "XBOX 地带"啊? 我可是经常"破费"去买 TV Game 杂志啊(在获得父母 的经济支持后, 我开始疯狂买杂志,他们怕再次看见我省钱买杂志而娘 出胃痔,熙~),《家游》如果能做到更全面更充实,别说涨 1 块,15 块我都 亚1

《仙剑奇侠传》在我们这儿开播了,让我想起了小时候与老爸一起玩"仙剑"的情景,真想重温那段时光……

这个加法错误问题……已经给有关责任小编下发了《小学英语》一年级课本(人民教育出版社),相信类似事件下次不会出现。



至于台游戏新作打分的依据,是按照当时已经获取的游戏资料来评断的。譬如(三国群英传V),在手头资料不足的情况下,我们根据这个系列既往的强大影响力,给予了高分A,相信报多FANS们也很我们一样期待吧!但是当新的资料拿到后,我们认为它相对于前作改变不是很大,因此就降低了分数,越接近游戏发售日的分数,一般来说是越准确的【东东】

关于"游戏观点"分数计算错误的问题,的确是工作的失误,现分析错误出现之原因,应该是在杂志后期非作过程中,临时有编辑调整所打分数造成的。对于游戏评分,一般在编辑之间有一个讨论的过程,经过讨论才最终确定各人心目当中对某款游戏的最终评价,这样也就导致临时调整分数的情况出现。未来我们会最终核对"游戏观点"的内容,坚决避免此类问题再次出现。

关于前瞻栏目中的期待度评价,主要是根据目前手头掌握之游戏资料,综合起来所给予的级别评定。而就这位读者所提出的问题,主要是因为游戏制作者会按游戏开发进度逐步公布相关内容,最初可能公布很多宏观性游戏要素系统,而在后期才会发布更详细的系统内容,所以根据这些阶段性的资料,经过综合评价我们可能会在不同时期的刊物中给出不同的评价。[月月]



### ●肉體古廣和浩莉 张详

刚开学,拿出《家游》坐在班里看,却意想不到引出好大一帮(共4人)"家友",好高 兴啊!自此以后,我们成立了"班级'家友'小分队",每天一下课就开始"谈游说戏",不亦 乐乎啊!《家游》不仅仅是一本单纯的游戏杂志那么简单呢!

但是,经我们一致认为,《家游》开始走下坡路了,读起来很吃力。许多内容读起来就 像"天方夜谭",文章大都是写给老鸟们看的,我们这些小菜鸟都被晾在一边了,很苦恼 啊!希望《家游》可以改进一下,分成两个"骨灰区"和"菜鸟区",这样读起来可能会好一



怎么来区分"骨灰"与"菜鸟"呢? 假如现在暂时用玩游 戏的时间来界定,又怎么来认定各种玩家一定会想看什么 风格的文章? 所以我们只能尽可能丰富杂志的内容,并按 大概的风格分布在杂志各个栏目内,满足各位的需要,且 方便大家。

前面这位朋友提到的"家友"小分队。让我又想到了当 初上大学的时候。是游戏让很多朋友走到了一起,共同分 享每一份乐趣。【月月】

### ● 製造 ・ 車 服

人算不如天算,当我在楼下卖书的大爷那去买(家游),看到的却是几个新分来的 老师抱着全部《家游》离开的背影,只有流口水了,而且眼睛里有水~~那么好看的《人 仙情未了》和《女巫在天堂》看不到了……去年就差一本8月份的就齐了,为什么今年 也这样啊? 我要今年3月号和04年8月号,不知道在编辑部邮购这两本最低要多少 钱? 我没多少银子了~~

提点意见,"家游竞拍总动员"像我们这些没手机的只有干瞪眼,流口水!为什么不 让小灵通用户参与呢?或者没手机和小灵通的读者在调查回函上写出一个数字,也让 他们参与,激动一次啊!再或者在网站开通竞猜,限每人每月1次,那样不也很好吗?

《家游》的上市日期定在每月5日最好,1号就上架让人感觉太快,俗话说"书越出 得快,质量越埋汰",所以缓两天发行,多精工细作,家友们不会怪你们的!



每期"大话家游"的公告栏都会刊登有关投稿和邮 购的参考文字,这里就不赘述了。关于"家游竞拍总动 员",目前由于各地电信网络和短信资费差异等因素的 制约,合作方SP表示暂时无法满足小灵通用户的参与 愿望,我们无能为力之余也觉得遗憾 - -b。通过调查 回函和网站参与活动的点子很好, 不过由于这项活动 比较特殊,为保证竞拍的公平性和竞价情况的即时回 馈,还是不采用传统通信和人 L统计方式为好。当然 了,我们一定会想办法多推出一些能让读者朋友们用 各类方式简单参与的有奖活动!

对不同上市日期有不同的感觉, 更多的是心理作 用吧,杂志在1号发行并不意味着粗制滥造,在10号 出版也不代表精雕细琢,因为杂志总是要用一个月的 时间来做的,呵呵~~【小马】



### ●订宁镍州 米兰 9pippo

很高兴看到你们又奋战在工作岗位上了。因为春节长假的关系,这期杂志时间很紧吧!辛苦了,我会经常想念你们的贡献,尤其是腹有诗书 气自华的小马君,你是我永远的继因扎吉、赵敏、凌波丽……之后的第174位偶像!

提个建议啊,关于赠品的,不要总是网游光盘、点卡什么的了。你们能不能送点游戏中的道具。像"隆"的发带。盟军的布制徽章(最好能戴在 手臂上),生化2中梅花头的钥匙(可以挂脖子上),或者每期送两张游戏人物明星卡。价格自然也要涨一些,变成10元,十全十美嘛!此外极度 希望你们能经营游戏周边产品的销售业务,每期杂志送产品目录(传单状即可)。

我的会员卡什么时候补发啊?还有就是在国外怎么买(家游)啊?过一段时间可能要去新加坡了,我可不想就此告别"家"啊! 醉笑陪君千万场,不诉离伤。

> 我郑重宣布:你的极度希望已经实现了! "家"的邮购商城"酷玩街"已降重开张,请翻到最后一 页~看看有没有自己喜欢的?个人比较推荐最划算的机器猫电影版玩偶全集和最新的龙珠扭蛋第四 集! 会员还可以享受打折价哦!【东东】

我转述一下家游派小工绿草地同学的解释:对于需要补发和更换会员卡的朋友,实在不好意思 麻烦你们再稍等一段时间,因为制作会员卡的专业公司是不承接三张五张的零散业务的,所以…… 只好凑数(汗~~)与下一批新会员卡共同制作,要是丢会员卡的朋友再多几个就好了(大汗~~~)!

在国外是不能直接购买到(家游)的,可以咨询中国国际图书进出口公司的相关邮购业务,或者你适当贴补点邮费,我 给你寄;一)

最后两句是苏轼词章的以讹传讹版本哦,上两句是:何日功成名遂了,还乡!【小马】



### ●川張田圖 王嗣

各小编在评论游戏时,有偏向竞速游戏的倾向。比如今年第1期给《极品飞车: 地下车会Ⅱ》和第2期《科林·麦克雷拉力赛2005》的打分,我承认这两款游戏的品 质一流,但这样的得分(难以置信的 29 分)是不是有点过分呢?《家游》小编的竞速 游戏水平在游戏界十分出名。因此在评论游戏时带有先入为主的思想。也可以理 解, 但倘若带着这种精神办杂志, 却不是正道。希望众小编在以后的"游戏观点"里 更公正、客观地评论游戏。



没错~我认为竞速游戏也不该只有竞技高手来评分!那 样太阳春白雪了,我觉得能吸引新手进入的游戏才是真正 的好作品, 否则就会路越走越窄(就像某些复杂的欧美 RPG),因此我坚决要求做为竞速游戏菜鸟参与评分——凡 是不能让我跑第一的一律差评! 哈哈! 【东东】

首先,这个栏目的评论必然是带有主观成分的,因为对 于游戏不会有绝对客观的评价——我想并不存在喜欢所有 类型游戏的人吧。这个栏目,是要编辑以玩家的角度去体验, 并把自己的亲身感觉告诉读者,这个栏目的"公正、客观"就 是要说自己的真实体验。只不过,恰巧1、2两期出现了非常 高质的竞速游戏,同时恰巧是喜爱竞速游戏的编辑去评荐的 罢了,并不存在"非公正"的情况。而且,竞速游戏从来都是最 热门的游戏类型之一——君不见,GT4 那创造游戏单日销



售记录的疯狂 "【狗子】



绝对公正。任何一款游戏,我们都会在同类型的作品 中进行比较,根据其各项系统表现得出最终分数。在这种 原则下,出现竞速作品分数居高的情况却有其必然,由于 竞速游戏数量较少,真正能将娱乐与模拟成功融合的精 品又少之又少,所以客观评价之下才有类似的高分出现, 而本年前两期中竞速作品夺得"编辑选择"奖项的情况也 属偶然。【月月】

### ● 西林 医主 · 明 字 W

在"编读对对碰"这个版块中,编辑是否只对将 要刊登的问题做出解答呢?你们不用电子邮件回答 其他人的问题吗?

建议把"图鉴"去掉,换一个玩家互相提问解答 的栏目,因为我实在想不出图鉴有什么用处。

我每天会察看我的收件箱。看到玩家读者的来 倌,如果有必要的话就会直接答复的。不过因为邮 箱里的垃圾邮件太多,所以很容易会误删除,这里 有必要给大家作个提醒,如果是通过 E-mail 方式 给我们来信或来稿的, 请务必在标题内容中加入 "家游读者"、"家游投稿"等字样哦。

"图鉴"是顺应读图 时代的产物,那些游戏的 广告、海报、新闻图片等 等,都记录着丰富的信 息,是游戏文化和游戏产 业发展的重要资料。如果 游骑兵的趣味不合大家 的胃口,还请大家多提意 见吧!【石子】





前两天我就用电邮回 复一位读者关于 R440 方向 盘的问题, 现在我俩还是 OO 上的聊友呢。不光是电 邮,QQ、电话、当面讲解都 有,甚至还有写信——我都 在信里被人叫做"大狗兄" 快一年了-\_-b ·····【狗子】

### ● 機州奥田 麻宇猫

让读者评出最喜欢最不喜欢的文章真的很难,看了一遍又一遍,这个也好,那个也好,实在没法取合。不过有一点我必须抗议,严重抗议! 传奇 33 的女战士哪里不够好? 正点的脸庞,完美的身材,忧郁的眼神,身穿盔甲柔弱中透着削强,本来看到标题时觉得怎么也给评个前3名吧,结果连20名都没进去,我晕---是不是各小编觉得她不够 Sexty? 因为前几名都是衣着较少的那种,嘿嘿……



说明本人未给《传奇3》的女战士投票的原因(纯属无可非议的个人审 美观点)。其实身材和性感程度无可挑剔,而脸型、 发型、跟暗却又都不是我理想中的样子,所以……

这篇文章是这样成型的:根据近一年多来在 媒体上的曝光频率和玩家反响的热烈程度,先列 出了五十多位网游女主角的候选名单,之后编辑

对于这位仁兄的指责,只能深表遗憾了。【月月】

部内部全体男性编辑进行无记名投票——你知道,每个人心目中 的"女神"都不是一个模了刻出来的,所以现在的结果么,我只能 说……我无话可说"[小马]



### 

众编辑好!我遇到一件事:我前段时间根据会刊邮购,请我母亲帮我邮购了四本书(游戏短路)、《玩转电脑不求人》、《神剑山河》以及那本关于方程式赛车的,但等到手里一看,发现邮包明显有被开封的迹象。且封口居然用印有"四川邮政"的透明胶封着,收信人地址、姓名是于写在一张白条上,覆盖原本那张条上的。 拆开看后发现 (玩转电脑不求人) 的 CD 已经断为两截,《游戏短路》不翼而。!我们怀疑是邮局内部人干的,不然那透明胶哪来的?于是我母亲去找他们理论,结果没人承认。他们竟然还想给我们"作思想工作",让我们"算了"!我很气愤!请问我们具体该怎么办? 找谁说去?

这个问题有多种可能。一种可能是,包裹在递送过程中,因为不良的搬运动作而导致包裹不慎破损或其中物品损坏的,邮政部门会进行再处理。如果是这个原因,可以持包裹单投邮政部门要求赔偿。假如邮局内部人员私拆包裹,或者前一种情况下邮局拒绝赔偿,你可以向当地消费者权益保护机构申诉,持你的汇款单原件、收条及包裹领取单等等一系列必要证物,请求他们协助处理。【石子】



### Sam Fisher

本人经常看有关于电脑知识的杂志,当然我也看(家)。有关书中间的小册子,在2005年第3期人话家游中提到的"新疆阿克苏赵峰"借出再还回来的(家游) FtP 基本为0.我有不同的看法,那属于他人的道德问题。(家游)杂志的设计很好,把(新玩家)和(家)整合在一起,不给那些不守本分的报刊商拿出来标价单卖的可乘之机,不让读者在购买时遭受损失,杂志社这么做的初衷是好的,还望理解。希望(家)继续发扬下去,但是别忘了一本杂志的生命力在于他的内容是否充实。

(家)编辑部"极限攻略"栏目办的非常好,我很喜欢,能让我往最短的时间内把我喜欢 的游戏通关,节省下更多的时间工作和学习电脑知识。另外,我很喜欢"细胞分裂"的主角 Sam Fisher,能否对他做一下简介呢?谢谢!



感谢这位朋友的理解支持。关于"细胞分裂"的主角 Sam Fisher, 也是本人非常喜欢的动作明星。他的简介做起来挺有难度的,在以 往的游戏介绍中,我们曾说过他是美国政府的秘密特工,所以一切 身世都属于"国家机密",目前我们可以掌握的,只有那三次秘密行 动性都属于"国家机密",目前我们可以掌握的,只有那三次秘密行 动物的响啦。另外送你 Sam Fisher 最新桌面一张,已经发到你的邮 籍:—【月月】



### ●广洒南宁 ■克非

《家游》的封面同其它杂志比起来, 总是显得比较 "现实主义",给人一种比较沉闷的感觉。希望你们以后 能把封面的风格弄得活泼些,最好可以 0 版一些。这期 的封面就很糟糕, 略显单调的蓝色背景和一个红衣人 在摆 Pose, 显得有些生硬。杂志的内容是很不错的了。 如能把这个不足之处加以修改,就更完美了。

还有,《家游》的论坛为什么把注册功能关闭了?难 道是人太多了吗?



论坛从来都是欢迎"家友" 的,前段时间因为论坛调试,间 断关闭注册了几次,现在我可以 负责的告诉大家,它已经不咳嗽 了, 啊不, 重新开放注册了~~ 【狗子】

我们会针对你的意见与美 编共同探讨,争取把《家游》封面

设计得更富 于活力和现代气息。另外,这次目 标软件重金聘请的代言人沈星是 著名的美女主持人, 但封面上那 张照片的效果似乎不是 非常理想,这是编辑部 全体男性编辑在颇具争 议的"选美"之后终于取



### ● Play! Club 表技 asherhoa

3 月号文章《当 A 卡调见 DOOM3 引擎-----3 款/华硕 ATI 核心 PCI-E 显卡挑战"星际奇兵")存在致命硬伤! 因为游戏引擎根本不是 DOOM3 引 擎,而是制作商自己开发的游戏引擎 Starbreeze Engine。制作商的官网介绍, 这是 Starbreeze 自己独立开发了 7 年的引擎,特别注意使用该引擎的游戏; Enclave (PC, Xbox), Knights of the Temple (PC, PS2, Xbox and GameCube) and The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (PC, Xbox). The Chronicles of Riddick 中文翻译"星际奇兵"或"超世纪战警",用的引擎和 DOOM3 没有关系。

如果是一般的娱乐新闻我不必较真,但这是评测文章,我不能不说一句 了。虽然我是PLAY!老读者,但直到今天才因为这个错误注册论坛。呵呵~ 希望(家游)的编辑们能够改正这个错误。在游侠网论坛,大家已经在讨论 (家游)的笑话了。

经过确认,证实 Riddick 采用的并不是 DOOM3 引擎,在此更正,并感 谢这位热心读者指出错误!

当此文完成时。坊间关于 Riddick 的部分报道曾指出该游戏基于 DOOM3 引擎,我相率地采信了这一说法。后来当我在官方网站发现这一问 题,便给游戏制作组发了问询电邮,并和 PLAY!LAB 的几位作者认真分析了

游戏的引擎架构。在重新安装、对比两个游戏的安 装目录结构,并阅读游戏引擎的编写语言后,虽然 结果表明 PLAY!LAB 在文章中的说法是错误的。 但我们仍旧非常高兴,因为我们也弄清了 Riddick 游戏引擎的确在运行机制上和 DOOM3 非常相 说无疑是很刺激的!

最后,再次感谢这位读者的指正,PLAY!LAB 会在今后的文章中尽最大努力杜绝错误的出现。 【狗子】



【小马】

读者可以通过当地部局》款购买杂志。邮购时请在汇款 单数合经写明常要解酶的刊期和数量, 平部争收制费, 加雪 挂号请加密 3 元/本的柱号费。由于平邮过程中可能发生无法 预知的丢失损坏等情况,给读者造成不便,因此推荐使用挂 好邮動 ガポ

不款地址,北京市海淀区思济庄 18 号院 1 楼 1104 室

收款单位:(家用电脑与游戏)邮购部

得一致的无责任看法~

20 政编码。100036 答: 他电话: 010-88115658

电子信箱: publisher@playgamer.com

### (征辖启集)

每一位读者都有可能成为《家游》的作者: 你可以在杂志各个 栏目现有文章的内容和终局中往得参考。

- ■新作速递:国内外电脑游戏新作情报和初评。
- ■极限攻略:流行电脑游戏攻略和要点心得。
- ■家游竞技场, 你所了解和经历的竞技赛事、以 CS 和魔兽为 代表的流行游戏战损、技巧解析等。
- ■游戏科技:谈谈与玩转电脑、玩好游戏相关的产品和技术。 还有模拟器等同样好玩的东西。

### 100

]游戏文学: 这是那些梦想尚未结束的人的天堂。游戏小说 是最常见的体裁,其它散文诗歌之类不服。

□K 文:"K 文"指文章的字节数在":K"左右。不长不短的于 字杂文符合网络社会快速的阅读节奏,你可以航游戏生活中 的经历和腐钙作些描述,来点官滑,观点鲜明一点,风络酷烈

### ■玩家广角

□历史: 经典游戏纵向回顾, 这需要你对游戏的高度热爱和 独到研究

□文化:游戏文化槽向漫谈,这里的发挥空间完全是属于你

□图鉴:游戏海报、原画设定、包装赏析等等,关于游戏的图



门曲数,关于由脑和游戏的原创或描绘的曲数笔误及滞留。 □周边:游戏连带产品(如玩偶模型)、衍生产品(如改编自游 戏的影视作品、COSPLAY)及关联产品(与游戏相关的影音、 动漫等)的评介、收藏,你的消息够灵、眼界够宽的话,就秀给

□生活,游戏玩家的相关生活习惯、消费风尚等,展现你精彩 的生活 ■大话家游: 只要你来信、咨询查表、在论坛灌水, 就可能登

上杂志!

投稿地址:北京市海淀区恩济庄 18 号院 1 楼 1104 室 (家用电 **阿艾尔尔斯斯**斯 邮政编码: 100036

电子信箱: play@playgamer.com

注意事项: 请在来稿中注明所投栏目名称, 推荐使用电子部 件投稿, 正文文本请采用 TXT 格式, 附图请用 90%图像质量 的 JPG 或 BMP 等格式, 请注明笔名、真实姓名、通信地址、部 编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它 报刊, 若时间上有特殊要求请在来稿中说明。

### 2005年第2期債者调查问卷經計結長

读者对本期杂志的总体印象:

非常好 36.5%

还不错 58.9%

-般般 4,3% 不太好 蟾培 了 0.0% 本期读者最喜爱的文章: 特别企划:2004 电脑游戏大赏 本期读者阅读量不好活的版页: 新作速递:新月剑痕

200	ic ac the o the G	<b>用推调音差误</b> 徒	<b>本存在</b>
200	の平男と別り	) 香桐豆辛还换	8071
吉林四平	李世鹏	河南上聚	王振博
北京	杨培源	吉林长春	吴迪
贵州都匀	蒙安琦	由西太原	张俊杰
天津	朱少锋	吉林四平	王春平
江苏徐州	王启松	广西柳州	黄俊
湖北十堰	旅托 *	青梅西宁	周游
新磷哈密	宋身響	甘肃武威	播孝天
四川合江	许朝林	上海	金寄
福建南平	张俊杰	广东广州	李嘉恒
河北崖山	陈铁辉	广西柯池	组然
甘肃安西	樂波	吉林廷吉	贾立志
北京	韩京	辽宁沈阳	赵达功
江苏苏州	刘良玉	四川成都	孟湘
北京	李彬彬	河南洛阳	刘东
山东烟台	王亦先	河北燕郊	陈光
(以上读者格:	<b>获得精美游戏</b> 质	边纪念品 份)	

■本栏目属于所有(家游)读者,内容来自读者来信、回函、论坛 发言和部分投稿。在此可以有面向(家游)杂志、业界环境、玩 家状态等周遭一切发表的意见、感想或是随便什么, 所刊登文 字仅代表读者个人观点,与(家用电脑与游戏)杂志无关。



春光明媚,春风满面,春意盎然……所有美好的词汇都不足以形 容北京今年这迟来的春天。在这个美好的季节里,我们的会员队伍 也日益壮大!为了丰富"会员天地"活动、话跃版面气氛,请大家注 意,"会员天地"将由本期开始,略做内容调整。

1、凡客来"征友资料"及来信希望认识网络游戏中家友的读者,不受会员事份限制,均视情况陆续 在"会员天地"里为你登出会友邀请! 征友资料请提交:姓名、年龄、地址、邮编、QQ、照片等个人资料, 连同有效证件复印件和百字以内的留言寄至编辑部;希望在游戏中结识家友的读者可在问卷回函写 出你的愿望,并留下你可公开的个人资料及联系方式,别忘了介绍一下你钟情的游戏哦:)

2、原"会员天地"内的商品邮购由本期神秘出场的 Yomi 全权接管啦! 赶快翻开下一页,让他带你 到更加精彩的"酷玩街"转转吧。那里可是纳宝、入会双篇哦!

3、近来,会员来函明显增加,且廖文并被兼幽默有佳~为此,经老编小马批准,"会员天地"栏目特 别开设"会员之星"评选。那么为确保星星质量,不作每月必评内容。作为奖励,我们将赠送新一期杂 志,请留好你的地址/邮编。评选方法是在大家每期的问卷回函中,推选出最具特色的一封。评选标准 以:建议独特、图像优美、消费大户(--\_-)或像右边这位会员,有此般超强联想能力

### 200504\*会员之星\*

### [01223] 告州 彭洌

.....我还想知道,大狗和狗 子是什么关系? 狗友吗? 对于小 马大叔嘛,也有知音啊! 我们班 有一同学外号"河马",因为笑起 来特别像! 我则因为是班长,当 时脸上有那么一点疵, 也成了 "斑马", 哥俩好啊!

## 傷感情動

## 像船依的暗

编辑部将于 4 月初组队与米格公司篮球队 举行3人斗牛赛(3人篮球赛)。各位会员可在4 期杂志问函中对比赛结果进行竞猜(家游队口胜 □负□平)。

比赛结果将在第5期杂志公布,同时从猜对 比赛结果的回函中随机抽取 20 名幸运读者,各 获得由掌中米格公司提供的反斗礼品一份(北京 地区中奖读者每人获得西单"鬼屋"门票1张,外 地中奖读者获得 2005 年 6 月~12 月每月 1 款免 费米格精品手机游戏)。

### VS 米酪榮辣BA) 米縣过生糧



### 2005 年第 1 期"小编形象漫画投稿"获奖名单

### 金奖

01715 浙江 谢鑫亮

### 银奖

00864 长春 许 楠 01393 浙江 祝 · 辰 01705 北京 关 珊 01555 浙江 王晨峰

00141 江西李 靖

### 數励奖

01991 吉林 唐 潮 02132 湖南 杨 婧 02130 广东 赵文威

04012 北京 徐 珏 03004 山东 史 华 00110 江西 陈彭东 03341 山东郑 彬

02784 重庆 王 争 03211 江西 费捷青 02765 贵州 李端华 04523 吉林 卢剑伟 02405 上海 吕国风 02698 四川 毛文忠 04980 湖北 李志玮

02213 天津 韩 林

02711 河南 刘智 04786 山西杨 宏 03875 天津 姜道然 02566 黑龙江 钟颖 03010 北京 陈珊珊

会员号:01283 性别:男

年龄:17

地址:福建省邵武

市一中高一(13)班 邮编:354000

00: 232694146 / 362677269

PLAY 1论坛 ID sfwbest

留言:是 PLAY!让我们相遇,是 PLAY!拉近我们的距离,还是 PLAY! 让我们在这游戏的天空下相识、相知。 当未来成为过

去,PLAY!没变,我们没变,情,没变!

### ショナ 田

田源 性别:男

年龄:18

地址:陕西省汉中二中家属院 3 号楼

邮编:723000

QQ: 176217641

留言: 我很想和《家游》中的其 他会员认识,尤其是喜欢《梦幻 西游》和《冒险岛》的游戏玩家。 希望认识多一点的游戏 > 在 游戏中也好和我聊天。

### 交复天惟

张女海 性别:男

年龄:16

地址。河北省石家庄市卓达花 园1区4号楼3单元402室

邮编:050031

00:213780927

留言: 我希望能认识一些玩《梦 幻西游》的玩家,最好在河北 区。

# Playtom mall .....



马, 奸商回避, 我的地盘里只有超值经典的好东东, 赶紧行动吧!

# So Con

| 200||大事又の原注件7件组 ||((\*32)||全員の 〒 \*28 ||

犬夜叉周边中的经典之作,人物妻情细 膩生动,特別加入的七人队中蛮骨和蛇骨形 象,让整款产品独具魅力。



沒有數學學研測學學所可以 美較美與来形容絕对不过分, 真的已经愛上 它了~\_-也!我狂收藏中······

# 层员大征息

你是家游派会员吗。看见那诱人的会员特价了吧。赶紧亮出你的特权身份。 邮购产品时在附畜栏注明你的会员号码。特价产品随你擦!

E-mail :kittyxwm@playgamer.com



火影、網絡、网王三數热门纪念市一拳 牧納, 吊坠图案箱心换, 永不福色合金为你 紅庫板馬賽



(家用电脑与游戏)杂志社倾情奉献, 爛笑游戏漫画精选,全国热买,开放邮购,为 未买到的准备提供方便。

# 州购方法及注意事项

1、邮资标准:每张汇单不论邮购产品数量多少,邮资一律为 10 元(含每件

包裹的挂号费 3 元及包装邮递费用), 欠性或物 萬 《 五 免邮资

2、请于汇款单附言栏注明邮购产品编号及数量,会员标明会员号。 北京市海淀区思济庄 18 号院 1 号楼 1104 室 邮购部收邮编:100036



# yoml特买场



编引:1006 棋魂五人组人偶模型

邮游价 ¥25 会员价 ¥23 造型体现的是光与亮对索, 佐为等人观 组的场景, 实心侵腔材质, 做工精巧, 颜色柔 和细数, 平均高约 dom,



編号: 1010 天夜叉公仔盒装會玩 6 件组 邮购价(**¥36**) 会员价 ≅ **¥32** €

超 Q 造型大夜叉人物手办。高约 5cm, 可 爱的七宝。集万千人气的杀生丸大人。足以 避起你量大的占有欲。



途你 CS 全義警徑 O 版稿宴造型、帰്可 配 特在信的电量原源上通過電器 不用多位 了吧 平均身高 2 5cm, 太 0 了



编号:1012 CS 兵团场景大礼包

部 购价 ¥58 会员价 ¥52 第二代 CS 兵团战斗场景模型,高级 PVC 材料制成,高约 7cm, CS 途们可模据自己的创意 布置进攻战略。实验操练战斗技巧<sup>1</sup>

# voml面目特有区



"阿拉雷上士报到、山吹老师准备战斗、阿卡铲子不能吃啊"这套阿拉普 5 人造型一定会 让岛级级的 FANS 们墾不稀手。



三海 1907. 斯当火车担重 阿爵价 (▼50) 全员价 = ¥48

扭蛋系列中极其特别的一款,因为转动火 车头的发条.5个造型各异的小叮当就会随着飞 牠的火车—起转嚏!



#101 ¥25

拥有一个小叮当一直是许 多人的梦想,现在就可以让你小 小实现一下,这个调钟上的小叮 皆地似话,套透,平透,就被吧。



号: 2009 火影头像钱包

会员价 = ¥30

实用姜观的火影主题钱 包,草质外层,里布为防水面料 结实耐用,火影忍者帮你看着 钱,还会丢吗?



編号:2010 可爱哈罗铁包 影响价 (#33

会员价 \*30

与火影线包陶款,含5个 卡袋,一个钞位。一个照片,4 个暗袋。 照格:8.5cm+8.8cm。

# 精品周访集中营 时尚酷玩全放送。SALE



邮购价 (¥38) 会员价 F ¥36

維牙咧嘴的路飞、搞怪的乌索普 还有气略 **唯的乔巴还没有让你动心吗。趁卓洛还没有砍你** 赶紧行动



邮购价(¥28) 会员价 ¥25

可爱的 6 版铜炼人物造型手机链是送给钢炼 迷们最好的礼物,这么好的东西还是自己收藏吧"





### 火影忍者 12 招式

邮购价 (¥55) 会员价 ¥49

高级表面电镀工艺完美再现火影 12 种忍术 手势,进口机芯品质保证,附送的12招式秘笈让 卡卡西亲自教你忍术



# ¥ 22

会员价 = ¥20

限量版 he lokitty 道 型手链 上面还有 I love you 65心母体永志神经、沙丽有关行动地巴生

转电脑不求人(附光盘)



邮购价(¥22 会员价 ¥20

你喜欢哪只猫啊? 小叮当 可是只有故事的猫,带上它,你 和MM准有好故事理



编号:5004 盟军敢死队: 邮购价(¥28 会员价 = ¥25

英文原版盟军 3 让你体验 原汁原味的实时战术游戏魅力



会员价 € ¥9.9



邮购价(¥12.8

会员价 = ¥9.9



# 价(¥12

家游十周年庆特别版纪念丁惟。100 、精梳棉



## 均价(¥60 会员价 = ¥55

20 部島域版 (1980-2000) 经典选型的梦幻组合。绝对超 值收藏佳品。平均高约5cm



# 邮购价(¥20

会员价 ¥16 正面为船越银木叶标志。 反面为火影招牌式1000.充分



# 邮购价(¥36

会员价 ¥32 想知道亲热天堂到底是一 本什么样的书。自己来写一本 吧!!! 打开规格 27cm+19cm



这条影響 voursever 的语

链是瞬身份血统的象征 也是

圣迷们争相收集的好东东,绝



### 编号: 3008 钢练标志护腕 邮购价(¥10 会员价 = ¥8

红与黑的完美结合、柔软舒 适的深重感觉。绝对是钢炼运动 建将们的必选炫品



对不容错过

# 编号:2003 海贼王 Q 版手机挂饰 7 件组

邮购价 (¥48) 会员价 (¥45) 五关节可动积木人、具有较高可玩性、制作精 美、上色细致、可以一周 7 天轮着用礁



### 编号:2004 火影忍者带道具挂作

邮购价 (¥42) 会员价 = ¥38 百分百超值火影收藏 齐集 9 款人物和他们的

随身法室。为你创造百分百的回头率



# 邮购价 ¥ 42 会员价 🗧 ¥35

制成、质地优良、穿着舒适。 汇款时请注明尺码 S-160 M-165 L-170 XL-175 XXL 180



## 盛大游戏原画设计精选(附光盒

邮购价 (¥35) 会员价 = ¥29 极高根象力的盛大将划而测集。网流光和流慢光

们至爱经典形象 若想学问道。也会是不错的选择。 编号:5003 家用电脑与游戏 2004年1-12月杂志(除9月刊)



### 邮购价(¥6/本 会员价 = ¥5/本

只可情没有第9期了,汇款时请 注明需要的是第几期

Yomi 宝贝儿是谁,从哪里来,你想过吗,为什么他能当上酷玩街的主人,为什 么他有这么多的好玩意。发挥你的想象力,挖掘猫头鹰 Yomi 的隐藏身份,用最 BT 最奇幻的故事把他的老底一股脑的给揭了,Yom: 生气的时候就会乱丢东西。甚至

据可靠小道消息、Yomi 有一本家游全体黑编 集体签名的珍藏版《游戏短路》,还有一本早已绝 迹江湖的孤本 2004 年包装完整版家游 9 期 杂志, 当然 Yomi mall 里的无数精品均有会 随机扔出一样。能不能爆出极品全靠你的笔

来稿请于信封左下角标明"Yomi"字样









会员价 三半32/代 3 城空降!!!

缺一不可的坐珠全系列扭蛋.火



### 编号:1009 超人特工队人物总动员 邮购价 ¥78 会员价 ¥69

超人一家、酷冰快、古怪的农夫人、还有该 死的辛拉登. 就连肥胖版的 Mr Incredible 也没落下,这是近期不可多得的优质制边。平均 高约 10cm.





2005 GAME STAR

中国台湾地区权威的游

戏网站游戏基地



tth.gameilier.com.cn

北京华景电子出版有限公司 / 字核 身汀 上海悠游用软件科技有限公司 / 游戏新干线科技(北京)有限公司 👻 智冠电子(北京)有限公司

**非常这是相互** 



加点 又見心后



仙剑音侠传

复新的情品 WINDUNG 版 《仙劍奇俠传》

年《仙剑奇侠传》面世,历 经数载, 渐渐被奉为中文 由脑游戏之经典。6年后。

大字推出新瓶旧酒的《新仙剑奇侠传》,被玩家 骂得一塌糊涂,同阶段的轻松小品《仙剑客栈》 勉强获得认可。8年后至今,"仙剑"的二代、三 代和三代外传接踵而至,由于与一代的关联并 不密切, 玩家的反应也趋于平缓。10年后, 改编 白游戏一代的电视连续剧《仙剑奇侠传》播出, 风乍起,吹皱-池春水。

有人说《仙剑奇侠传》是一部青春偶像剧, 演员形象出众,服装设计华美,连游戏中的邋遢 酒鬼和白胡子老头都在剧中显出几分放浪的 "酷"与成熟的"帅",大量"后现代"剧情和 "无厘头"对话也与近年流行的搞笑影视风格 别无二致。然而,似乎没有哪一部偶像剧会让观 众喜爱的角色们在最后几集中像秋天麦子一般 被死抻之镰齐刷刷割去,这结局对于偶像剧而

有人说《仙剑奇侠传》是一部爱情悲剧,尤 其对于没有接触过游戏的观众,剧中纷纷杂杂贯 穿始终的爱情线索,到头来除却阿奴唐钰化作比 翼鸟堪比梁柷,其余不是落花有意流水无情,就

华丽的商品:《新仙剑奇侠传》 是阴阳永诀鸳梦难圆,着实悲切。不过用无法言 说的"宿命" 液草诠释人心的距离, 用爱与死亡这两种文艺片中纠缠不休 的意象博取眼泪,未免难以像真正的悲剧那样给人"个体毁灭时的快感"。

言,太讨残酷。

由于广电总局的把关和各地电视台不同程度的剪接处理,所以现在 被热烈讨论着的碟版、TV版《仙剑》很可能并不是唐人公司的完整作品, 也不是严格意义上的同一个对象,但这并不妨碍看过3分钟或者3整遍 的人们用各自的感情分数加减乘除,把这部还算好看的肥皂剧评价为一 部大作或垃圾。





又見仙剑: 电视版《仙剑奇侠传》

是电视剧、《仙剑》 注定只是一部分 人心灵的"完美客栈"。

一,人们就会轻易地在心理镜像的乌

心平气和地看,由初连线剧(仙

剑》与同期的武侠剧、神话剧乃至种种"戏说"剧 相比,制作水准大致位于中游偏上。它的收视成绩 不俗,并且带动了游戏、原声大碟、电视小说、写 真、漫画、手机图铃等等相关产品的热销,为数字 娱乐向周边产业的拓展与融合开辟了新路。更重 要的是,它让越来越多的人知道了《仙剑》,对游 戏发生了兴趣。它唤醒了玩家十年前模糊而纯真 的游戏记忆。

那么, 无论重温经典、品味新作, 还是上网 聊聊、看看杂志,就像罗兰•巴特说的,自己感动 自己一次吧。



文/统社会

我对电视版"仙剑"而言,不单纯是一名观众,而是外公,打从这女儿出嫁。 到孙子出生的每个过程我都参与其中,在收视率红火后的今天,我最大的感想 一句话 ...... 不容易, 我们又一次缔造中国游戏的" 第一次"

"仙剑" 拍电视剧的契机是 1999 年开始的,在这之前影视界对游戏认识不 深,尤其是对国产游戏。当时许多游戏公司抢着付钱找小说和电视剧改编成游 验,而将国产游戏改编成电视剧可以说是施人说着,而我却痴痴的想着。当 1999 出现第一家影视公司来找大字洽谈时,我就预感这不只是一份惊喜、而是 **梦**想成真的机会来了

虽然大环境的困难挡在面前,当时可以说是筚路蓝缕。等拍过程遇到 2001-2002 电子游戏人人喊打,以及神怪迷信被口诛蛇伐的年代,找投资,找电 视台、剧本、导痛、选角、审批......等等艰难和变化考验着这个梦想,然而~坚持 还是得到了胜利,投资方到位了,优秀的编导剧组到位了、悬宕多年的主角人选 也终于在开镜前夕定案。

其实,在和拍摄剧组接触的过程中,我感受到导演对拍好仙剧的坚持比我 还执着,因为他们从网上感受到"仙剑"迷超高度的关注和压力,他们接拍开始 不久就发现到,这不只是一部戏,也是一件使命,一但拍砸了自己都不能原谅自 己。好比选角,第一男女主角挑选了好几批,过程长达两年以上,不只是要有演 技实力,年龄相貌气质甚至性格都要求神似,可以说在现实专业演员中寻找出 一位虚拟人物,说是不可能的任务亦不为过。

嘿~我们这些痴人的梦想还不止于此,除了"仙剑"后续几代也可能拍战电 视剧或卡通,而轩辕剑也有机会?另外我也希望大字两个系列大作--- "大富 盆"和"阿猫阿狗"能拍成能打败日本卡通的中国卡通电视剧! 其中"阿猫阿 物"的二代预计今年暑假上市,这是一套极高 kuso 搞笑和强大 3D 卡通流染技 术的游戏、我相信到时候大家看到情节和游戏画面、就能体认我们这企图心。 当游戏站上电视剧和卡通的高度之后,下二阶段~外围的路就好走多了,那

时就是大宇的"华人迪 斯尼"真正意义上的实 现,单机未死,而是提升 副号 个是去了











### 【游戏角色】 男生角

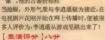
小龍村中的店小二,由婶婶含辛茹 苦扶养长大,在客栈中英雄好汉见多得 了,一心想做除暴安良的正义游校。命 情桃花,初阔江湖即与三名女主角产生 一段难分难解的四角恋情。(选自《新 仙剑奇族校传》角色介绍,以下同》

### [电视角色]男至角

正直、普良、乐于助人、孝顺、爱公 患有胃酸精神。勇敢。面对居难和危险 时能勇往直前。不越端。在爱情上、从不 慣得男女情爱,变成一个深情而沉重的 的情人。面对身儿,他是个温素、绅士、出 生入死的剪搭档,在爱情上却欲拒还迎 秦足不能。(选自台湾中地(他创命传 倦》角色介绍。以下同)

### [ 造型评分 ] 十分

胡歌 从龙套队伍 中脱颖而出,被姚壮宪 亲自选定饰演李逍遥的 直接原因,就是一个字: "像"。他的占装扮相相



作为上海戏剧学院的学生、胡歌的表 读见。但如果是一次成绩合格的实习。作为曾 经迷恋。他创步 的玩家、胡歌的声递通是 自己游戏心情的一种投射。他的表演很用 心。不少地方甚至有用力过度的感觉。但 在一些细腻的感情处理,一些有情绪的调 动还是充分展现,纤维出身的演转。

电视剧中的李逍遥被赋予了更浓 重的市井气,接近于很多港台影视作品



塑造的社会底层的尊根人物,总体上是成功的社会底层的动物,总体上是成功的。胡歌对角色的刻画基本到位,在一些夸张 搞笑的桥段也显现了 喜剧才能,已经借本剧

# 似是故人来

——申视版《仙剑奇侠传》角色评

开始走红;如果能续接几部合适的占装 片(包括传说中的《仙剑》续集),其星 途有望 舰风顺。





### 【游戏角色】 女生角

自幼与世隔绝,宛若池中白莲的脱俗少女,跟随姥姥晚居仙灵岛修炼,躲避仇人的追杀。难以告人的神秘身世, 让她逃不过命运的捉弄,往定在滚滚红 生中历尽千灾万劫。

### [电视角色] 会差角

出尘脱俗,美得像仙女一样。温柔, 善良,单纯。原为南诏国公主,六岁那年 被拜月教主阴谋诬害,十年来一直与姥

姥躲在仙灵岛上避世隐居。对逍遥,她是个温柔、善解人意、专一专情的情人和妻子。对月如, 她处处忍让,把对方视为姊妹,尊重美怀。她并

为姊姊, 尊重关怀。她并 非人类, 而是女娲的后裔。 为了实践女 娲后裔的使命, 她担起女祭司的使命, 对付拜月教主和水魔兽……

### [ 造型评分 ] 九分

相对于胡歌几乎无可争议的造型。 天生丽质的刘亦菲并不能符合一部分



佳人,难得"。除刘亦菲外,又有什么其 他的人选呢?

### 【表演评分】四分

对原非年纪虽然不大、出選时间却 在20月时下"四小花旦"之首。但5 蟾清纯有余灵和无足的气候。相得益 彰"的演技。一直是令众多影迷摇头的 客项。则中灵儿的而那表情与那几个范 是一些表现角色内心忽会情绪和激烈为 变的镜头。看她鼻影不形于色的样子,英 非得了石雕美人格丽泰·嘉宁的真传。

起灵儿在电视剧中背负了比游戏 里还要沉痕的宿命与情感的双度压力。 刘亦菲时而入戏时而游离了效外,与胡 歇路嫌有些"轻飘"的表现相比。角色 效型神深飞扬,倒是此人眼帘一光。或 许日后可以尝试"下反非。刘亦菲下 个角色是无半点烟火气的小龙女、其实 我们已经在灵儿身上感受到了那种"冷 冷滴溶"的气息





### 【游戏角色】 女歪角

南武林盟主林天南之女,任性刁蛮 的女剑侠, 凭着家传绝技, 放眼江南未 達敌手。只因身为女儿身, 不能竞逐盟 主之位, 不得已设辖台比武招亲, 挑选 英雄少年入赘林家。

### [电视角色] 女王角

英姿飒爽,任性,骄傲,固执,南武 林盟主林天南的独生女儿。自幼习武, 成功高强。她崇拜她的父亲,崇拜武功高强的人, 办因此深深爱上了特她 打败的李逍遥。她最爱跟 李逍瑶斗"斗啸,一直苦 声诡随着李逍遥。若恋著 他为了教诲强和灵儿而鲜性了性命。



安以轩的定故照看 上去还比不上一些 Cosplayer 的扮相更像月如,但 是游戏自一代最早和顺还 本后,无论 98 旅的插顺还 是《新仙剑》的头像,林月 如的形象都"贺淑"有余 而"刁蛮"不足、故此安以

轩兼具野性和烈性的气质和造型,随着剧情进展倒也被多数人安然接受了。

### [ 應漢评分] 八分

在热门偶像刚《斗鱼》中崭露头鬼 的中间哪个小乘子"安以肝、这一次的表现。 也可顺可点。处理于本色的相段条风格 把侧中月如的娇横、倔强、痴情、刚然等个 性体现得自然吸畅。温博和思情况器处理 得不错。但若干段路中肢体和表情的分寸 有些夸张让火、液技的简整。步畅炼。

执着忘我的单恋,在历尽干辛万苦终 打舱,提到幸福协瞬间,却被愈运无情地阻 6.这种角色在所有爱情;中和思电影中都 是通吃男女观众的僧指弹,林月如这 角 色自身的优势严强了变以轩形象上不算 明显的劣势,因此在电视闹腾出后,安以 轩"爱怀"也变到了如鹏的好评。





### 【游戏角色】 ◆玉角

白苗族的族长之女,个性刁钻活泼, 南出场便将李逍遥要得团团转,对她毫 无招架之力。外表一派天真烂漫,施用巫 术毒蛊的手段,却叫人毛骨悚然。

[电视角色] 女是角

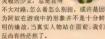


括泼可爱、点子多 多的俏皮甜姐儿,南沼 国将军的独生女儿。自 幼追随圣姑学习仙法, 法力水准很不稳定。父 亲在十年前的大水灾

中, 为拯救百姓而牺牲了性命, 母亲亦 县国内的英雄,让她引以为做。她在无 兼中偷听到石长老和唐钰的对话,知道 石长老和唐钰奉教主之命,前往中原迎 接失踪多时的公主灵儿。遂偷偷跟去。 因而跟灵儿、逍遥和月如等人遇上,发 展出 段友谊 ……

### 【道型评分】五分

尽管刘品百是当红 美少女组合 Sweety 的 ·员,但出演阿奴这个 外像灵儿内像月如的精 灵般的少女。总是显得



### 【表演评分】五分

与刘亦菲的"傷"相比,刘品言的 "活"在演技水平上是半斤八两。她很 努力地去表现角色的天真善良、活泼可 爱,痕迹太重,但对于一部肥皂剧而言, 外在的过度的表演还是要比出不来效 果的老簿好一点点。

阿奴在剧中被安排成一个重要的 活跃气氛的角色,这与游戏中作为安抚 逍遥亦即安抚玩家心绪的出场人物设 定, 在某种意义上其实是异曲同工的。 由于角色不讨巧, 刘品言在熟悉游戏的 观众面前,基本得不到太好的印象。



### 游戏角色】定套

自幼在苗疆长大,大理城的汉人代 表,与阿奴青梅竹马,从小玩到大。

### [电视角色] 男圣角

外型俊朗,南诏国子民,石长老养

子,是朝中一名武官。性格 正盲,勇敢,做事讲原则。 他人生的两大目标, 一是

协助义父石长老打败拜月 動主,重振南南国国运。 是得到阿奴的芳心。不少 少女迷倒在他的风采之下,可是,他却 偏偏只对阿奴好。在灵儿与拜月教主决 死战之时,他为了保护阿奴和南蛮娘 而牺牲了自己……

### [ 道型评分 ] 六分

在游戏中总共只有 4 句台词的唐 钰, 能记起来的玩家屈指可数, 因此无



论人物造型和情节对 话都基本是电视剧的 二度创作。彭于晏的 形象算不上俊美小 生, 但足够阳光和帅 气,搭配上精心设计 的发型和服装,效果

### 还算不错。 【表演评分】六分

彭于晏的表演起伏不定,有时看似 收放自如,有时水平又很业余。虽然面 部表情丰富, 但欠缺生动, 时常似笑非 笑的神态让人怀疑他对角色情绪的控 制能力。由于前期过多表现了磨锤的呆 气,可爱多于阳刚,令他后来的坚毅和 果敢缺少了说服力。

把超级龙套变成了超级情圣,电视 則的这一改编平衡了角色关系,丰富了 剧情内容,算得上是高明之笔。唐钰这 新好男人的形象,纵然彭于曼的表演 一般,仍然获得了观众的肯定,对女性 观众的"杀伤力"更加明显。



刘录真不苦倾移竹 普是情识无心少年 光朝外年 九

### 【游戏角色】 男配角

云姨之子, 林月如的 表哥,两人青梅竹马,自小 喜欢月如, 因不会武功未 能如愿。薄情寡义的官家

子弟,有点大男人,把蝶精彩依的真情

当成驴肝肺。

### [电视角色] 剪髮角

家势显赫,有学识,有修养,有品 味,幽默大方。几乎完美的他有一个致 命的缺点:不懂功夫。偏偏,他却深爱表 妹林月如! 为了拉近跟月如的距离,他 甘愿跟逍遥拜师学艺,也成为逍遥毕生 最好的知己良朋! 肾元一生,不住成全 所有身边的人。因为他知道自己是一个 很幸运的人,他很想帮助身边所有不幸 的人。所以,他会把一切都拿出来,无私 地跟朋友们分享。

### 「連型評分」ハ分



比照 · 下 (新他剑)的人物头像, 会发现王禄江与游戏中 刘晋元的五官和神态颇 为相似, 只是脸型不同, 他举手投足间的儒生气 质也很适合这个角色。

### 表演评分]八分

在新加坡做电视主持人的王禄江 擅长搞笑,此番也可以说是本色出演。 刘晋元在则中的角色有些怪诞,不像 个讨功名的状元,更像一个花痴兼旅游 爱好者,王禄江拿出主持综艺节目的本 铺,一本正经,智繁叨叨,一通表演堪称 行云流水,十分符合剧本要求。

游戏中的刘晋元是不解风情的爱 情弱智,电视剧中他摇身一变成了洞悉 人心的心理医生,并且还当了一次大智 大勇深入敌后的孤胆英雄,这个反差够 大,让人有些不适应。相比之下,剧集中 间的搞笑部分虽然罗嗦,但如果把这段 称作"大话仙剑"的话。那么刘晋元就



**弄游上有巴供** 日星青酒是剑 笑外 人的日星大平海红

### 【游戏角色】 男配角

玩世不恭游戏人间的醉道上,蜀山 派掌门之师弟, 酒喝越多越有精神,没 酒喝反而会醉倒,故外号酒剑仙,主角 之启蒙恩师。

【电视角色】穿配角

他活在赘中, 还是赘 中的他活在凡尘中?他不 知道,他不要知道!他迷 醉的时候比清醒时候多,

他是故意的, 他不要清 醒。所以,他选择了酒,他要醉!由他所 爱的人嫁给另一个人那一天开始:由他



游戏中的酒剑仙 47 岁,是一个落 拓的中年酒鬼; 而 42 岁的谢君豪虽然 披头散发,衣着不整,但神完气足,难敛 英气,扮相过于年轻,不是很符合仙剑 迷头脑中的固有形象。

### 【表演评分】八分

谢君豪的会马影帝不是浪得虚名。 虽然一些形体动作由于剧本设计和导 演要求显得莫名其妙甚至滑稽,但还是 很轻松地完成了这个狂放不羁却又难 以从情感漩涡中自拔的角色,眼神运用 尤见功力。





### 游戏角色 | 剪配角 [电视角色] 男配角

万人仰望的教主,一人之下万人之 上的荣誉,还是按耐不住他心中的火。 他要进行灭世的行动: 他想重组一切, 成立 一个理想国。拜月教主毕生否定 爱, 却又矛盾地想证实到底有没有爱, 其实,他才是最需要爱的人。他害怕,他 偏执,他走向了极端,至最后一刻,他才 明白,理想国从来都存在,只要心中有 爱。是逍遥让他明白到了…

### 【道型评分】五分

玩家对游戏中 BOSS 的印象通常是 他们的"最终形态" 像拜月教主这类的邪







恶魔头,平常打扮成什 么模样都自有其道理, 至于是否顺眼则另当 别论。

[ 表演评分] セ分 徐锦江湿迹演艺

江湖多年,演技总是有 的。而拜月教主在剧中拥有的先知、哲 人、教士、法师、天文学家、地理学家等 **多种身份**,让一个人全演出来还真有点 勉为其难,怪不得老徐总皱着眉头。





【游戏角色】大配角 女娲后裔,神族,为 爱愿以凡人之躯与巫王

结连理,产下爱女灵儿。 亲民忧国的她,自然而然 流露出一股尊贵王后气势。巫后本极受 苗民爱戴,后来遭受阴谋者拜月教主陷 害而身陷牢狱,从此下落不明。

### [电视角色] 大配角

南诏国皇后,她是大地之母,女娲 后人。危急关头,她化身女娲,跟为祸大 地的水魔兽作战……最后,她变成石 像,手持宝剑,把水魔兽封锁在圣湖上。 [建型评分]八分



巫后的戏份有限,但 却是游戏中除女主角外 仅有的可以与李逍遥并 肩作战的角色,剧情中也 至关重要, 所以不容忽 视。孙蓟的造型与游戏形 象比较契合,在部分观众

眼中甚至是扮相最佳的角色。

### 【表演评分】七分

被丈夫黄磊戏称为"横店公主"的 孙莉有很丰富的占装表演经验,这部戏 Ⅴ是在檐店影视城"主场作战",因此 表演起来驾轻就熟,效果尚佳。





### [游戏角色] 女配角

修行千年的蝶精, 误陷蛛网, 被刘 晋元教出, 化成人形来报恩, 为教晋元, 牺牲千年道行,有情有义。 [电视角色] 会配角

本为 -彩蝶, 因锋炼 千年得以成精。她一次误 堕蜘蛛网, 几乎为毒娘子 (蜘蛛精)吃掉,恰巧刘 晋元经过,解救了她。彩 依为了报题, 化身成一绝 色美女,下嫁晋元。对晋 元千般温柔, 百般忍耐。 为了教晋元,她把自己的

真元建入晋元体内, 情愿 千年道行一朝丧,打回原形。她的痴情 和善良,深深打动了逍遥、月如和阿奴, 就连酒剑仙也为之动容。

### 【遵母评分】七分

作为游戏中 - 段催人泪下的小高 潮的主角,彩依的选角基本也是按图案 骥的结果。剧中的造型实谈不上有"绝 色"的风采,基本上不过不失罢了。

### 【販演评分】六分

同中庸的造型 样,淡淡地波澜不 惊地就过去了, 感觉电视剧中并没有把 这一"经典"段落太当回事,演员的发 挥空间十分有限。





### 【游戏角色】龙香

李逍遥的邻居,年纪虽小,很有孝心, 视逍遥为偶像、个性坚毅刚强、做事执着, 有决心,不怕风浪独自上仙 灵岛求药。

### [电视角色] 罗毗角 会杭镇出名的差子,

曾冒死到仙灵岛求药救其 重病垂死的父亲。他跟李逍遥一起长大。

情同手足。小虎年纪轻轻,对爱情充满向 往,常耸感逍遥追求香兰,自己则追求秀 兰。是个很有冒险精神的少年。很想学 武,很渴望能像消汲那样,闯荡江湖。

[遠型评分]一分

李灿盛在香港被称 作"鬼马笑星",原因便 是他那副拧巴的尊容通 常只能出演一些古灵精 怪的搞笑角色。如今扮演 游戏中的小虎弟弟, 第二

拨闯荡江湖的剑客和大众情人,未免让 人大跌眼镜。当然,这不是他的错。

### 【表演评分】七分

论演技则不能以貌取人,李灿森在 (香港制造)、(人民公厕) 等电影中出 演的男一号都相当出彩,这部戏中走走 过场,很好地完成了作为逍遥绿叶的任 务,让人联想起《功夫》中的肥行聪。

### 来幽荡的游戏版 (仙剑奇侠神)童男人特列泉

### 张四

**余杭县渔夫。曾送李逍遥上仙灵岛。** 

锁妖塔狱霸。后被李逍遥感化,在二代 游戏里也有出场。

### 盖罗桥

白苗族高手。护送赵灵儿回南诏的使者。

书生。出现在"桃花源"的分支情节里。

### 阿桃

桃源村的女孩,与宋贺文相恋。

### 是月宝主

仙灵岛的原住民。 收留了逃难的姥姥和 灵儿。





# 曾经与你有的梦

自视版《仙剑奇侠传》剧情评



不是我们熟悉的李大娘牌平底锅, 而是气势宏伟的南诏王朝皇宫。在 这里,大侠李逍遥出手救了处于拜 月賽應勘下商小灵光和姥姥。当 然,这一切发生在正式的故事开始 前十年。电视版的这一剧情处理, 使懵懂无知的余杭少年李逍遥从



一开始就背负上了他自己并不知晓的非凡宿命。游戏版"仙剑"开篇 的成功,在于这个故事是从一个平凡的少年开始的,没有血海深仇或 者質園野望之类的 RPG 中常见元素,大家很有兴趣的想知道,这个像 我们自己一样普通的家伙,将会经历怎样不同寻常的未来。而电视版 开篇的失败,就在于它把一切都说得太明白了,拜月教主、巫王、酒剑 仙、姥姥、灵儿、阿奴 ·····都急不可待的在第一集出场。当然,没有玩过 "仙剑"的观众也许和仙剑玩家们的感觉有所不同,但至少有一点,在 第一集里大家都明白了——这一切都是拜月邪教的阴谋,而这位男主 角将要在最后一集粉碎它。





### 

看完余杭少年李逍遥和大叔 版王小虎的一系列顽童表演后,我 们期待的仙灵岛窥浴一场戏终于 出场了。不仅仅是游戏里这场戏的 美好回忆,更因为这场戏要由美丽 的刘亦菲来为我们演绎。除了李道 



灵池边初会这场戏拍得无懈可击,几乎是完美的游戏真人版。看来不 管是李逍遥也好,段誉也罢,刘亦非总归是被风流少年们称作"神仙姐 姐"的宿命。不过,接下来的部分就有点夸张了,灵儿认识"逍遥哥哥"



并早对他暗恋已久,而本该凶神恶煞的姥姥,看见逍遥便倒身下拜,让 不少人狂 FAINT。其实这很好理解,因为逍遥是她们十年前的救命恩 人職,既然她们是经过逍遥的搭救来到仙灵岛的,自然就应该保有十 年前记忆, 看见恩人怎么能不认识(这么说来, 好像反而是游戏版的 "仙剑"有点逻辑问题呢)?当然,这种时空穿梭的玩意,如果企图用逻 镇来解释的话,大家会因思考过度而爆头的,所以不管啦,我们接下去

不得不承认,我们奉为无上经 典的游戏版"仙剑"还是有一些剧 情 BUG, 譬如姥姥不可能将多年 忠心守护的公主灵儿,毫不负责的 许配给一个莫名其妙冒出来的不 良少年李某。而作为纯情少女的灵 儿, 也很难想象会草率的与一 个---就算是一见钟情吧---的



男生,在认识不到24小时之后便共度春宵了。不过,按照电视版剧情 的发展,这一切就很顺理成章了;姥姥认李逍遥是救命恩人,而且灵儿 从小就爱上了这个大哥哥,愿意托付终身。所以,从这 段来看,电视 剧本甚至比原著略胜一筹。而且,逍遥和灵儿躲在柜子里"做坏事", 互相亲吻的段子也做的非常可爱唯美, 信得一體。



### standing and property of the second s

从仙灵岛归来,解决苗人三人 组,逍遥和灵儿上路,再到苏州遇 见林月如,这一长段情节基本是严 格按照游戏的剧本来发展的。当 然,为了延长集数,添加了一些可 有可无的搞笑情节。在几集里,我 们可以看到一段非常出色的剧情, 游戏里逍遥和晋元一开始就非常校



那是在月夜的街上,逍遥和灵儿遭遇盗贼,两人不慎将姥姥的骨灰坛 打翻, 灵儿哭着试图在风中抓住飞逝的姥姥, 而逍遥安慰她说, 姥姥乘 风回到了故乡南诏。这段故事从剧情设计到演员表演都非常感人,是 电视版"仙剑"原创剧情中最大的亮点之一。另外,按照游戏版时间准 时出场的男配角刘晋元的出场却比游戏里威风了很多,身份是状元+ 帝师,而且戏份充足,在此后很长一段时间里,他一本正经的和大家搞 笑,颇有唐僧风范。



在游戏版"仙剑"里,我们能 很明显的感觉到比武招亲前后月 如对逍遥的态度改变,这个刁蛮千 金在慢慢变得柔情脉脉。可是在电 视版中,自出场之后,林月如一直 和李逍遥吵得一塌糊涂, 让人心



烦,总感觉这两人间,矛盾大于爱 游戏版的 "比或招亲" 是一场非常热闹的戏

情,全然是水火不容。电视版"仙剑"将林天南也设计成了一个类似左 冷禅式的阴险人物(难道这是武林盟主的特有属性?),在这段剧情 里,他的所做所为大都诡异恶劣。而李逍遥带着刘晋元喝酒寻妓的 节更是让人不能忍,尤其是逍遥和刘晋元对对子时,不学无术外加厚 颜无耻,分明是薛蟠第二。在游戏中,比武招亲是非常有趣的一段情 节,可是电视版将其改编的非常糟糕,情节混乱不说,几个主要人 李逍遥、林月如和林天南的所作所为都让人感觉很是不舒服。





灵儿在林家变身为人蛇之后的 经历, 在游戏里我们是看不到的, 而现在电视版将她的逃离林家、野 外历险的经过详详细细的描写出 来了——类似于80年代电视剧版 《西游记》的情节,还出现了一个 上地谷式的人物,生怕观众老爷们 关于蛇纹和弧纹的爱情,游戏版里



看不懂剧情,把一切都交代得明明白白:灵儿是女娲后人,担当着拯救 世界的大任。李逍遥是因为吃了忘忧散才把和灵儿成亲的事情忘了 ……等等。灵儿之外的另一条剧情线路是逍遥和月如(还捎带上了活 宝刘晋元)去找灵儿,主要情节就是俩人没完没了的吵架抬杠,还是只 看到他们彼此的讨厌而不是爱慕。除妖部分,蛇妖、狐狸精的造型和狐 狸精勾引"唐僧"刘晋元的情节绝对能让我们相信——这段故事绝对 是根据电视剧《西游记》为模板来拍摄的。





电铁版型 英儿从林家出走后右遇到了土地爷 慰觉的蛇妖和狐妖、他

### 

在白河村遇到被韩医仙所救 赵灵儿后, 一行三人去将军冢除 妖,解救僵尸为祸的黑水镇。在此 之前,还有玉佛寺一段戏。我们看 到,继王小虎之后,另一位可爱的 小男孩角色——小石头又由一位 叔叔级的演员来出演了。所幸,除 游戏版的小石头还是非常可爱的



此之外,整体剧情还是比较忠实原著的。比较羡慕的是他们居然这么 快就找了僵尸将军,这可是在游戏的迷宫里走晕了头才找到的 BOSS 啊!另一位 BOSS 赤鬼王更是体贴,迷宫都不用走了,直接把逍遥等人 吸到自己面前,让他们把三下五除二的自己宰了。可见,游戏的情节不 够可以用迷宫来凑数,而作为电视剧,总不能老让大家看走路,只好拿 无休止的打情骂俏或者抬杠吵架来充实了。





## The state of the second second second



图图。在姬三娘的胁迫下,月如为了教逍遥,义无反顾的以女飞贼的身份向官府自首,甘受杖刑,逍遥撼动至深。这场戏的作用就是给即将到来的遗遁和月如的恋情升温。 個人从认识以来一直持续的水火关系,以月如做出这次牺牲为转折点,开始发生微妙的变化……当然,逍遥和灵儿同仍然癫断丝连,为了彻底将这场爱情矛盾公开化,刷情接下来就要安排。场乱爱大杂烩~





这场乱爱大杂烩的战事是游戏里没有的,与电视版的前后剧始地都不怎么搭旮,有点像硬塞进去的,具体说来就是,扬州之后;逍遥月如的小分队和石长老护送灵儿的大队人马,包括阿奴和她的 BF 唐钰),外加上突然冒出来的到一下,全剧几乎所有主要角色都在一间名为"完美客栈"(光看这个名



字就很有星爷风格的说)的地方碰头了。而且一群人在这客栈里一住 就是四个之人,这四个的上要内容就是大家设法让灵儿向迫遥表明爱 就一页儿最终以承担救国大任为由决意与遗避分手了。说来简单,可 是,内容很不少,除了两位主角马拉松式的纠缠外,其他四个少男少女。 月如,阿奴,唐钰,晋元则极尽搞笑之能事,唧唧喳喳,一会玩游戏,一





会闹三角恋,大演青春偶像剧,尤其是唐铁和晋元这两个一直很呆的 角色,居然在此也非常活波,风格大变。当最后逍遥和灵儿处理好了感 情纠葛,友好分于后,一群人在夜间的山顶看烟花,还的好十年后相 见,更是让人有身在《流星花园》之感……不管怎么说,这段戏总算是 达到了目的,遵灵爱情葡售一段落.過月爱情正式开始。

### 

与灵儿分手后, 逍遥和月如到 了京城长安(从苏州去云南非要 经过北方的长安, 这显然是个 BUG, 游戏版做的就比较狡猾, 说 是"京城", 也就是说当时某王朝 建都在苏州和苗疆之间的某地。 在长安有两个重要情节, 第一是 五和彩依的故事, 第二是逍遥和月



6然不是主角,但彩依仍是游戏版仙剑》 16令人伤怀的角色之一

如确定情侣关系。前者没什么好说的,是原著的忠实再现,只是个人觉 得扮演蜘蛛毒娘子的 MM 看起来要比彩依更漂漂一点。彩依问题解决 后, 林天南的出现导致了逍遥和月如二人正式表达了对彼此的爱慕, 并完成了游戏中那句著名的台词"吃到老,玩到老"。这句台词可以说 是道月相爱的一个铁证, 逍遥顺利完成了从灵儿到月如的"移情"。我 们注意到,在逍遥灵儿月如三人关系的处理上,电视版和游戏版事实 上是大相径庭的。在游戏版里, 逍遥丧失了与灵儿成亲的记忆, 虽然和 灵儿一起上路回苗疆,但却是姥姥和李大娘托付的责任所在,也是他 对这个孤苦女孩的一片怜爱之心所致。况且,从余杭出发到灵儿从林 家失踪,两人在一起的时间很短,也并没有爱情的明显征兆。而逍遥与 月如在一起的冒险贯穿全剧的主要部分, 从最初的作对到后来的相 随,再到最后的订下终身,感情发展很自然。而灵儿后来出现的时间也 不多(从白河村重逢到鬼阴山被石长老带走),因此根本没有三角关 系的发展空间。特到锁妖塔底,逍遥恢复记忆,明白了灵儿是他的妻子 之时,月如又"及时"的离开,使得逍遥无需作出两难的抉择,就能顺 利担起丈夫和父亲的责任。整条爱情线路延伸下来,我们惊奇的发现, 逍遥的确爱过两个女孩,却又从未移情,完美无缺,如天衣之巧。我们 再来看电视版,作为一部正常的电视剧,没有三角关系是不成的,所 以,虽然逍遥也是一样的丧失了记忆,可是他很快就"重新"的爱上了 灵儿,在两人相恋时,月如插入其间。后来因为灵儿决然与逍遥分手, 逍遥便随即爱上了月如。于是,三个人的三角纠葛,为剧情加了不少 料,有效的填补了迷宫被省略带来的巨大空白。而且,我个人认为,在 游戏中, 逍遥月如之爱, 是意气相投的两个少男少女自然发展而成的。 逍遥之于灵儿,贵任多些,之于月如,爱多些。而在电视版中,月如不过 是灵儿离去后的替代品,逍遥爱上月如,颇有"舍熊掌而取鱼"的无 奈。想到随即而来的月如之逝,不禁窃为她不值。





彩依为晋元付出了千年修炼, 遗迹和月如的爱情,虽然约

### With Mileston Williams

酒剑仙出手消灭毒娘子后,带 着逍遥和月如乘葫芦上蜀山。在锁 妖塔情节之前,电视版花了大概两 集的时间,描述多年前蜀山上发生 的一段惊天动地的悲恋,这段故事 和主线关系并不大。不过,在"仙 剑"一代中出现在锁妖塔内的"蜀 山前辈"骷髅,以及他的女儿姜婉



儿的故事,被电视版里补完了,相信不少玩家都会喜欢。应该说这一段 剧情补得相当不错,节奏紧凑,起伏跌宕。只是其中关于人妖、正邪以及 "道"的哲学讨论好像有点过于晦涩,几句车轱辘话来回说,想必没有 多小人有耐心听讲去。这段增加的一个"分支情节"是拜月教主光顾刘 晋元家,威胁了一通, 于是刘爸刘妈为了救儿子, 自杀身亡, 把本来一直 很幸福的晋元弄得惨兮兮的。这个分支来得相当突兀,而刘家两老二话 不说就捞剑抹脖子, 表现的未免也太勇猛了点, 让人觉得不知所谓…… 正如拜月載主的台词所说——"你们搞什么鬼?"一直到把电视剧看 完,我也不知道编剧干嘛非要把可怜的刘尚书和刘夫人挂掉





"仙剑"中最悲惨的一幕终 于来到了, 为了铺垫月如逝去的 悲剧效果, 在进入锁妖塔前后的 剧情里,安排了一堆逍遥和月如 卿卿我我的感情戏。其中俩人一 起御剑飞行的一场戏, 从观感上 很像是 TAITANNIC ······ 锁妖塔 里,从逍遥恢复记忆到月如之死,



其间有很短的一个时间, 逍遥和月如都知道了灵儿才是逍遥的妻子, 道月爱情遭遇了前所未有的危机。对于这一段,游戏版只用月如一句 "我们三人要永远在一起,永远不分开!"将其一笔代过(看来如果月 如不死,逍遥便要成韦爵爷了),轻轻避开了矛盾。而电视版则反其道 而行之,将这个矛盾突出化,让本来很幸福的月如生生的接受"逍遥 和灵儿本是夫妻"这个突如其来的事实,最后作出选择,以自己的生 命换取道灵爱情的未来。游戏版里,月如是在救水中的逍遥时,被突 然硬下的大石压死的,而电视版里月如是主动献身,把活下去的机会 让给了逍遥和灵儿。前者带来的悲剧效果有很大的突然冲击性,让一

贯享受完美结局的 RPG 玩家们在哀伤中不知所措:而后者带来的悲

剧效果则更加深入透彻,回想逍遥和月如刚刚开始的甜美爱情,看到

月如义无反顾以一死换来爱人幸福的悲壮豪气,观众们更觉怜惜。在 营造这个"仙剑"最伤心一幕的手法上,两者可谓各有千秋。在这里, 不得不提的是月如的最后一句台词:"要一起吃到老,玩到老……真 没想到,我已经这么老了……"这句原创台词堪称大家手笔,全剧第 一。它所带来的悲剧效果甚至超过了原著中逍遥和月如在生死冥冥之



### 

来到南诏国后,逍遥时空大挪 移回到十年前。为了使悲惨的"后 事"不再发生,逍遥在护送姥姥和 灵儿离开南诏时,让金翅风凰一直 向西,试图避开会引发此后悲剧的 仙灵岛, 但没想到地球是圆的,他 们最终降落的小岛还是东边的仙 灵岛……现实果然是不可逆转的。



看到这里,真的是很有点《机器猫》的感觉……在游戏版"仙剑"里, 对时空逆转这个概念一直说得很模糊,总体来说,更倾向于解释为 "梦",在十年前的余杭海边,当逍遥问仙灵岛的灵月宫主是否真有时 光倒流一事时,宫主就用了"回魂仙梦"这个词,也就是说逍遥可能根 本没有回到过十年前,这一切都只是他心中所思幻化。用梦来解释显 然有漏洞,如果是梦,那么逍遥分明送给小逍遥一把木剑,而这把木剑 在现实中的确存在?如果是真,那么为什么灵儿和姥姥后来不认得十 年前帮助过她们的李逍遥? 所以,游戏版最终没有一个明确的解释,总 之就是"梦与现实之间,梦的成分多些"。相反,电视版试图将这个时 空倒流的逻辑完整化,将其解释为"真"而非"梦",因此也就有了第

集先从十年前说起的叙事手法,而且灵儿对逍遥也是自小爱恋已 久。不过,要完整这个逻辑也不简单。譬如,从常理上讲,如果是时空逆 转可以实现,那么逍遥肯定会试图改变历史,不送灵儿去仙灵岛,于是 只好拿地球是圆的来解释,可是在电视版里,逍遥送姥姥和灵儿到"极 西"的小岛后,马上又出现在余杭镇,这又如何解释呢?难道他又绕地







明白为什么也厚的奇无能成了

以至于"回忆"的部分甚至要比"现实"的部分更多,让人不知"今夕 何夕"。在现实部分,同样也加入了一些毫无必要的剧情,譬如阿奴被 拜月教主控制,杀掉酒剑仙,而刘晋元又突然跑出来去拜月教当卧底 股即将对决的势力——消골夫妻和拜月教上之间居然没有之间冲突, 而是看着一群二线角色跟来跟去制造剧情。情节"灌水"的表现已经 相当明显了。





【爆笑篇】

# -《仙剑奇侠传》经典台词种种

李逍遥:"爱无限!"(最终对决拜月教主发大捆时) 赵灵儿:"我根本一点都不在乎,从今天起,你出生 寿辰满师,成亲生子满月,发财开张,寿终正寝,全部 与我赵贵儿无关、你喜欢跟谁在一起、我都不会讨 问, 也不会在乎!"

林月如: "不要紧,我使美表妹计。"

阿奴: "大胆! 你这坏女人, 欺负我的男人, 又欺负我 的女人;抢我女人的男人,还呼喝我女人的男人的男

刘晋元:"李公子恩公师傅""石长老英雄前辈" "阿奴妹妹姑娘"

唐钰:"被义父收养之前,拉二胡是我的绝技。" 酒剑仙: "男人帅有什么用,要么能文,要么能武!" 拜月教主: "我们住的大地,其实是圈的!"

王小虎:"我爹说喝了海水的人会变傻的,没得救 了,既然你傻了以后就我当老大。"

石长老: "女孩子喝什么花酒! 通递给我留下,打扫, 刷碗,绣花!"

姬三雄:"你也年纪不小了,不要老是想着你娘,应 该找一个好的女孩子,成亲吧。"

### 【哀伤篇】

赵灵儿(临终前):"带我回去好吗……我想回逍遥 哥哥的家 ....... 我是当谁哥哥的妻子 ...... 我 是 ... ... 我是余杭镇的人、我们是 ... ... 乡巴佬 ... ... 带 我回家吧……"

林月如(临终前):"没想到我已经这么老了......" 李逍遥(在阿七坟前): "阿七,你走了七步还会回

李逍遥(给女儿起名叫'忆如'的时候):"这样,我 们四个人就可以一直在一起了。"

### 【回味篇】

李逍遥: "你明白吗?" (最后一到对到圣说) 刘晋元:"误会往往是源于以为了解。" 刘晋元:"相爱,不如相知,与其执着痴念,不如化为

祝福,不要让你爱的人被你的爱所磨蚀,反过来,以 你的爱,让她得到力量,展翅高飞,假若真的有缘,就 算分隔两地,心仍然会在一起。真正爱一个人,必定 以她的幸福当作是你的幸福; 若然有人能比你给予 她更大的幸福,你就把她送到那里去。

彩依:"没有值得不值得,只有思意不思意。"

Company of the Compan

决战的时刻终于到来了, 正如 切大魔头最后都要做的那样, 拜

月载主说出了他的伟大理想——毁灭现有的肮脏世界,创造一片新天 地。一直很喜欢教主这个极具神秘魅力的角色,觉得他是在全剧中唯

一个掌控一切的人物,而且一直渴望知道这个人的理想。但事实上

电视版最后抖的这个包袱一点也不好,因为拜月教主的理想实在太普

通了,普通得让人失望,我们在无数的电影、小说、漫画、游戏\*\*\*\*\*里看

到过。与其这样故弄玄虚,还不如像游戏一样,直接把拜月勒主塑造成

一个简单的大魔头就好了。另外,在最后的大决战里,为了消灭拜月教

主和水磨兽,分别消耗了我方唐钰阿奴和赵灵儿,也让人觉得没有必

要,加上在此之前卧底刘晋元的挂掉,给人的感觉就是,剧本非要消灭

所有重要角色才肯要休。有必要把消溅弄得那么惨吗?在游戏里,逍遥 有送别他的阿奴,有迎候他的月如和忆如,而在这里,只剩下一个抱着

孩子、胡子拉碴的潦倒中年男子,难道仙剑奇侠的最后下场就是如此? 电视版"仙剑"结局中唯一出彩的地方是给了逍遥和灵儿一个临终告

别的时间,而不是游戏版中以同归于尽的方式结束一切,两人最后的

互诉衷肠,写下了全剧最催泪的一笔。

逍遥和灵儿的死别写下了最哀伤的一笔

微,迷失,直至完全失去自我,彻彻底底地失去。" 拜月教主:"在世人的眼光里面,我可能是坏人。但 在动物的眼光里面,我们大家都是坏人。在苍穹宇宙 里,难道真的有好人,坏人之分吗?"

巫后:"如果你的感情不是真的,那你从来都没有拥 有过,你就没有能力、没有资格去放下。"

阿奴:"我肚子做的时候,总是不知道吃馒头好呢, 还是吃蔗油饼好。但是,我一定会走出去,等到了店 里之后,就会有答案了。坐着,事情也不会解决的,往 前一步,就会有答案了。"









种智能数字产品都在尝试将它的触角伸向它所能及的任何地 正如同我们在任何地方都渴望与数字娱乐相伴一样。 Walkman? MD? MP3?! All is OUT! 能听、能看、能玩、能用! 这 就是我们为 2005 年定义的 "移动娱乐"。

### 筆记本电脑 NoteBook

笔记本电脑可以说是我们随身数字娱乐最初与最后的梦之船。一直 以来它都在向更强的计算与图形功能、更长的电池续航能力、更轻薄的体 型与更贴近应用需求的网络能力而不断发展。随着 Intel 迅驰技术所代表 的无线网络在笔记本电脑上的广泛运用。它使笔记本电脑从随身文书处

理机的基本办公角色,向着越来越多的资 讯和娱乐需求靠近,这个演进的过程,使 笔记本电脑无论从产品设计还是使用模 式上。比以往任何时候都更具革命性,它 正悄然改变着我们的生活模式。



### 智能手机 Symbian Phone

与 PPC 一样,如今的智能手机已经有 善竭大的硬件机能和成熟的应用软件,在 做好移动通信这个本职工作的同时,正不断 朝向名媒体数字终端的方向发展。智能手机 根据操作系统不同分为 Symbian 手机(使用 专为智能手机开发的 Symbian 操作系统)、 MS Smartphone (使用和 PPC 一脉相承的 Windows Mobile 操作系统) 以及少量 Linux 智能手机 (使用 Linux 操作系统)。由于 MS Smartphone 的应用与 PPC 基本相同,而软件游 戏也基本诵用、加上 Linux 操作系统手机产品并非

主流(国内只有少量 Moto 机型,如 E680 等),因此我们就以 Symbian 智能手机为例。向大家介绍它们"不安分"的功能吧。

NOKIA

### 堂上电脑 PPC

什么? 你还以为 PDA (Personal Digital Assistant, 个人数字助理)只是如 "X 务通" 一样与呼机同时出现在恶心广 告里? 你真的很老土----随着硬件的不断 进步,PDA 正朝向移动多媒体终端的方向 发展。PDA 可分为 PPC( Pocket PC,采用 Windows CE/Mobile 操作系统)、Palm (采用 Palm OS 操作系统)以及少量采



用 Linux 操作系统的 PDA。而凭借和 Windows 操作系统的高度互通及 丰富的应用软件,具备无数酷炫应用方式的 PPC 正逐渐成为 PDA 的主 流。就让我们以全球最高配置的戴尔 Axim 50V 为例, 给诸位好好恶补一 下吧——你可千万别把口水滴到键盘上了!

### SONY PSP

### Wi-Fi, Hi-Fi, Sci-Fi

2004 月 12 月 12 日在日本首发、SONY 的 PSP (Play Station



Portable) 作为其成功 的 PS2 游戏机的掌上 平台,除了继续稳固 SONY 在家用游戏机市 场的地位、向掌上游戏 机领域圈地拓荒之外, SONY 还特别将其定位 于一部掌上多媒体设 备---除了游戏,在 PSP 还有更多玩法哦!



地铁,公车,飞机,任何地方,你都需要与众不同的个 人数字空间。没问题,如今已经有了更多的选择,支持你 把曾经的梦想变为手边的触感。

### NDS

### Touch It. See It. Feel It

自 1989 年以来, 仟天堂即以 Game Boy 系列主导了掌上游戏机市场, 在 2003 年 2 月 14 日情人节的欧洲发布 GBA SP,则将其 在掌机市场的地位推上了巅峰。2004年11 月21日。任天堂在美国首先推出双屏掌机 NDS, 从中不难看出任天堂对于美国市场的 看重,其后依次在日本、欧洲和澳洲发布。据 任天堂公司表示, 已经确定有超过百家游戏 开发商提供针对 NDS 平台的游戏, 而 NDS



其中之一的触控式屏幕,使其被视为颇具创意的机种,甚至连 NDS 的官 方网站 www.touchds.com 都以 Touch ( 触摸 ) 为主题。

#### NoteBook

当你听说有人用笔记本电脑当随身听,第 一感觉是不是觉得那家伙逊毙了?! 大多数情况 下,我们认同你的看法,除非——他在用最新的 HandTop 超微型笔记本电脑! 尺寸和形态是笔 记本电脑作为随身听的最大"心理障碍",除非 它达到"口袋尺寸"。

#### 硬件 · SONY VAIO U8C

SONY VAIO U系列笔记本电脑一直走在 超微型笔记本电脑的最前沿,最新在国内上市 的 USC 将视窗平台浓缩到仅有 5 英寸的显示空 间中。事实上它将所有可能影响缩小尺寸这一 目标的部件全部摒弃在主机之外,创新设计的 手持操控设计,将 U8C 变为如同一部平板电脑 (TablePC)甚至一部掌上游戏机的模样。但无 论如何、微缩身材内仍保持着 PC 功能强悍、无 所不能的本色---它

所支持的音乐和影像 格式几乎包含一切, 只要你装对了软件!

预 装 WindowsXP SP2 Home 版的 UBC 拥有一个 SVGA 800×600 触槽 板式混合型液晶屏, 900MHz 超低由压版 的 Celeron M.Intel

855GM 芯片组、256MB 内存、20GB 硬盘、 802.11b/g 无线网络, 机身提供 1 个 USB2.0 接 口、1 个 VGA 输出接口、1 个 PC 卡插槽和 1 个 MS 插槽。它的桌面底座提供了桌面使用和移 动使用状态的快速切换(避免拔接外设),同时 提供 USB 折叠键盘、手写笔、外挂式 DVD 刻录 机、线控耳机、携带包等配件。



#### 硬件 · Audigy 2 ZS Notebook

PC 音效设备大厂 Creative 也已为笔记本 市场送来了音频终极装备——PCMCIA 规格的 声卡 Audigy 2 ZS Notebook。名片大小的它具 备耳机/麦克风与数字光纤输入/输出共用端 口及一个多声道模拟输出端子,提供 Dolby Digital FX 和 DTS FS 解码以及 7.1 声谱影院 环绕声效: 支持所有 DS3D 游戏音效及 CMSS 3D 虚拟 7.1 声道音乐, 更提供了游戏中硬件 EAX 4.0 Advanced HD 的环境音效加速支持。 高品质的 24 位录音以及低延迟的 ASIO 功能, 还为音乐人提供了便携式的高品质录音方案。 在旅途中通过耳机连接获得高质量的虚拟环绕 声效果: 回到家中连接专用的 7.1 声道音箱线 缴、笔记本电脑就变成了具有超级影音效果的 家庭娱乐中心。

#### 软件 JetAudio

别怀疑,我们没有推荐 WinAMP 之类的软 件、而是洗择了这款早在奔腾时代就面世的 "古董"——它最初以家庭组合影院式的豪华 外观最为知名,但在 VCD 到 DVD 的视频播放 软件竞争中败给的豪杰和 PowerDVD 与

# 软件



大名鼎鼎的多媒体 播放器 RealOne Player 的 PPC 版本, 可播放 RM、MP3 格式音频。

#### MortPlayer

堪称 PPC 上音质 最好的 MP3 播放器, 由于界面简单、在操作 简便的同时最小的资源 占用率也让处理器得以 "专心演绎"。

#### 於听度·★★★

虽然比不上专业随身听,但绝不遵于中端 MP3 槽放器。 階物類 \*\*\*\*

用手指在屏幕上操控绝对另类

易用度、★★★★ PC 上能播放的音频无触转换,全部搞定

音乐不是 PPC 的重点,但重点是 PPC 也有音乐功能。

### Symbian Phone

MemoryStice 扩展存储体插槽, 例如 N-Gage/QD 最大就支持 512MB MMC 卡扩



WinDVD,在音乐格式支持方面让位给了 WinAMP····在韩国的 MP3 播放器成为市场 宠儿的时代,与韩国知名高端 MP3 品牌 iAudio 一脉相承的 JetAudio 也再现江湖, 其独特的 32bit 高解析度音频播放引擎和增强型环绕声 场输出,甚至有为音乐注入灵魂的感觉。在软件 易用性方面, 它通过与系统解码驱动的结合实 现多种视频、音频的播放支持。

#### 診听暦 ★★★★

般可见的 AC'97 声卡的音质只能说是差强人意,好在利 用 CPU 的运算能力和播放软件的增强设计,可以修饰这方面 的一些缺憾。而 PC 的可扩充性,也足以满足那些 Hiri 发烧发 的需要.

#### 探技府 ★★★★☆

触摸屏、操控器,对笔记本来说绝对数~

## 易田彦 ★★★★

点击之间通吃一切。 λ 壬度. + +

除非已入手笔记本而兼作随身听之用,否则在其设备体 积、音频表现与胸置成本之间简直无法建立理智的关联。



#### PPC

随着存储容量的增大,譬如内置 128MB StrataFlash 规格存储空间并可通过 SD/MMC 扩展到上 GB 的 Axim 50V,作为随身听使用简 直就是小菜一碟, 而其内置的锂电池更可续航 10 小时以上! 内置的 AC97 规格 WM9705 音 频芯片带来不俗的音质表现。

借助 Windows Mobile 操作系统内置 的 Windows Media Player 10, PPC 可以播 放 MP3、WMA、MIDI 等多种格式音频。当然, 用户也可以选择其他播 放器·











Symbian 智能手机自前都配备了 MMC 或



展。同时、诺基亚 N-Gage、3300 这类 以 MP3 播放为主打 功能之一的产品,配 备有高质量 MP3 解 码芯片, 通讨诺基亚

特殊设计的音频解压技术, 其播放效果能与手 元级中高端 MP3 媲美。当然,绝大部分 Svmbian 智能手机只有简单的 MP3 播放功能,音乐 也只能以单声谱播放。

除去以 MP3 播放为主打功能的产品内置 的, 具备专业 MP3 播放器功能的 MP3 播放软 件外, Symbian 智能手机还能通过以下软件播 放 MP3·

MP3Go 做为 Symbian 操作系统音频播放

工具的代名词,支 特 码 塞 为 24K-320k 的 MP3 文件播放,加上独



特的 Jovstick 功 im 能、强大的音频文件管理和多样的操作选项、为 Symbian 智能手机 MP3 播放必备软件。



RealOne Player For Symbian 可播放 RM.AMR.WAV. AAC 格式音频, 但效

著名刻录软件 NERO 6 同时也是非常优秀 的 AAC 文件制作工具。

診听度·★★★

Symbian 手机除了 N-Gage 等少量产品使 用了方体图数型和独立 MP3解码芯片,大多数 只采用了单声道,实在 是不小的遗憾。 路炫度, ★★★



能手机得以戲视 MP3 播放器的彩色显示屏,如今也即将成为作日黄花。 泉田院 + + +

不能播放 WMA 格式文件实属遗憾。 入手席, \*\* \* \*

大部分都只能算能听。

#### **PSP**

对于 SONY 的随 身听, 从早期卡带型 Walkman, 到 CD 型 Diskman, 然后是时 下的 HiMD, 顶礼膜 拜的 FANS 不计其 数。PSP 自然不会放 过再次扬名立万的机

会,将其音乐播放功能与 SONY 的随身音乐体 系紧密结合在一起。在支持的音乐格式上,最令 人欣慰的是 SONY 终于开放了对 MP3 的支 持,将 PSP 通过 USB 接口与电脑连接之后,就 可以直接在电脑和 PSP 之间快速传输 MP3 音 乐,并在 PSP 中进行播放。至于 SONY 用于 MD 随身听的 ATRAC3 Plus 音乐编码格式也 可由 PSP 播放, 其目前版本的 SONY Sonic Stage 音乐编码和管理软件还不能

识别同样是使用含 MagicGate 版权 保护技术的 PSP (通过 Memory Stick Duo 记忆棒),但相信下一个升 级版本就会提供这方面的支持。

#### 松昕度 +++

息田屋 ++++

MP3 支持最高 320KB/S VBR 的 MP3 格 式、播放均衡器包括摇滚、爵士乐、流行等设定。 以最华版的带的耳机而言,播放音质达到一般 MP3 播放鍋的水平。 斯茲尼 ★★★☆

机体对于音乐随身听来说还是太大,所以音乐方面应该说是 个不错的实用功能,但并非很值得炫耀的功能。

US82.0 的高速接口,加上 MP3 格式的支持,连接、拷贝、 播放一气顺成,不过在播放管理上还需要提高。 入于原 ★★★☆

如果只是需要随身听, PSP 并非最好的选择, 但如果需要 多功能的簡易听, PSP 是超值的选择。

#### NDS

NDS 目前需要通过"播放屋"(Playan)这样 的软件卡带来讲 行影音播放,支持 最高 320KB/S VBR MP3 音乐格 式。这个播放软件 卡盒另有 SD 存

储卡的插槽。





虽然 NDS 本体并不支持音乐播放。但通过扩展功能软件 也能实现, 况且 SD 存储卡的成本较低, 播放时间 20 小时。 勘技術・★★★★

玩不尽的游戏之外又可以聆听音乐了。

易用度·★★★☆

文件管理方面还需要提高。

入手度:★★

要额外花钱的话,让人心理不太平衡,本来机器性能就可 以支持的…



#### NoteBook

**笔记本申脑拥有高品质的可携带液晶显示** 屏, 毫无疑问它具备移动影视中心的过人天赋。 不过直到 SONY 在它的 VAIO TR1 系列超小型 迅驰笔记本电脑上,以7小时洲际飞行时间来 定义其超长电池续航时间之前,还没有谁把 DVD 影片的播放完整播放能力,作为笔记本电 脑的根本需求来考量。如今,以16:9宽屏、超轻 薄、DVD 影片播放续航能力为重点的娱乐笔记 本、正成为市场中的热门。

软件:WinDVD



豪无疑问,我们的移动影院将主要以 DVD 影碟为主播内容, 让我们能在旅途中的任何地 方购买和即时观赏高品质的影片。无论从软件 的普及性、界面易用性到考究的画质与音质播 放特性来说, WinDVD 都是目前电脑上 DVD 播 放软件的首选。它通常会随各种显卡、DVD光 驱等产品配套奉送, 当然也可通过下载和注册 的形式获得你的全功能版本。

#### 软件:MvMPC DIY

别忘了下载和观赏网络上流行的各种五花 八门的视频内容,但要想顺利的播放他们,你一 定不能缺少 MvMPC DIY 这样一个全面的视频解 码和播放套装——有趣的是,这是由爱好者自己 收集和制作的一个多种视频解码 / 编码驱动程序 的大集合,只需一键安装,就可通过其中包含的 经典媒体播放器来对付各种下载的视频文件了。

#### 影響器 ★★★★☆

庭童足够大物足够高、续额能力和片源足够你打发7小时 的飞行航程。唯一问题可能就是得找个地方好好放置这一、 公厅的家伙。

函数图 ★★★☆

是个电脑就能打这活儿,所以15寸至10寸之间非16. 9 家庭的 OUT! 对于移动影探来说,89 寸贯屏以下才有资 松西縣

環田窓 \*\*\*\* 通吃一切能量的。

λ 丰度 . \* \* \*

能满足 2~3 张 DVD 完整播放能力的本子动辄上万…

#### PPC

高达 640×480 分辨率的 3.5 英寸 64K 色 触摸屏幕,加上支持 MMX 无线指令集的处理 器和內建 16MB 显存的独立显示处理器,让 Axim 50V 播放 WMV、MPEG、RM 等格式视频 时非常流畅,同时出色的节电设计和大容量扩 展存储能让"移动影院"通宵营业(最长8小 时连续播放)。



软件.

既然采用的是 Windows 操作系统, 内置的 Windows Media Player 10 自然是最方便易 用、资源占用最小的播放器,它能直接播放 WMV、MPEG 等格式视频,通过 PC 端 Windows Media 编码器还能轻松方便的转换更适 合 PPC 播放码率的 WMV 文件。

RealOne Player For PPC 能播放 MPEG、 RM和RMVB格式视频,并能通过PC端Windows Media 编码器配合 RealOne Player 10



Pocket-

前提下获得最好的画质表现。

#### 影響器、十十十分

限于存储容量和屏幕大小,无法和专业移动播放系统抗 術,但已能达到解闷要求。

學校院 \*\*\*\* 已经比手持 DVD 播放器酰炫很多了。

気田原・\*\*\*\*

直接播放 PC 视频文件,还不够生?

入手房,食食食食

随着存储介质成本的下降。拥有 PPC 的玩家可以更好的 享用小电影的乐趣,渊渊。

#### Symbian Phone

RM, AVI, AVI (MPG4), MPEG, WMV, 3GP 等等。现在这些都能在 Symbian 智能手机 176×208 分辩率的屏幕上全屏播放,而具备高

达 200 多兆赫主频的 Symbian I 智能手机播放起这些不同码率 的视频文件也好不吃力。当然, 普遍不得的电池性能成为制约 Symbian 智能手机用户长时间 欣赏电影的主要问题。



SmartMovie 能够播放 (MPG4), MPEG. AVI. AVI WMV、3GP 在内的众多格式视

额文件,设定选项亦是非常丰富,同时通过其附 带的 PC 端软件 SmartMovie Converter 还可 制作和转换各种掌上视频。









Batch Real Producer 能够制作 RM 视频。 Nokia Multimedia Converter 这个内置于诺 基亚 Symbian 智能手机配套软件 PC suite 里的 软件,能方便的制作 3GP 格式的视频文件。

储空间以获得更长时间的电影欣赏,通过

#### 影論居 ++小

Symbian 智能手机的屏幕面积和电池细能能力是其硬伤。 THE RESERVE THE PARTY OF THE PA

際位置 \*\*\*\*

在公车或是火车上,拿出心爱的 Syrafoian 智能手机播放 最繁的大片,实在是炫到极致。 易用度 ★★★

和 MP3 播放一样,Symbian 智能手机的电影欣赏需要一 定的动手能力。 入手度 \*\*\*

手机的电影播放功能终于有了些实用化的进展了。

#### PSP

PSP 最抢眼的亮点, 奠过于占据机体正面 60%以上面积的 4.3 英寸 16:9 的液晶屏幕,每 个看到它的人都会惊呼——哇喔! 这么大的屏 幕! 没错,在掌上设备中,PSP的 4.3 寸屏幕真 的打到了一个很微妙的结合点——比它大的便 **携设备与掌上设备之间有很远的距离,而与它** 同类的掌上设备却采用小得多、或普通得多 (与16:9相比)的屏幕。



影院度:★★★★

掌上设备中最大、最胶目的 16:9 屏幕, 高亮度、大视角, 加上 海級的高簡明 MPEGA 初频播放效果 可谓中于最不容铝对的堂 上影视设备。

数核度・ナナナナナ 之前没有人见过如此抬眼的意上柳顺没备。且常广的柳岛也 为旁人领略其魅力创造了条件。

**易用度·★★★★☆** 官方下在推广发行 UMD 影碟,而网络上已经有截来越多 的适合 PSP 直接使用的 MP4 格式影片资源, 玩家当然可以目 己使用工具软件将各种视频通转换为 MP4 格式拷贝到 PSP 中观看,惟一的麻烦可能就是需要将其他流行视频文件转换一 下。不过对于 PSP 影像格式的支持还在不断加强,SONY 就已 为其新型硬盘录像机 PSX DESR-7700 和 DESR-5700 加入

了直接录制影像并转存到 MSD 上供 PSP 使用的功能。 入王際. ++++ 虽然其 25ms 响应时间的液晶屏幕在大动态画廊下还是有 一些拖影,但目前没有比 PSP 更值得购买的掌上影视器材了。

#### NDS

NDS 目前需要通 过"播放屋"这样的软 件卡带来进行影音播 放,支持 MPEG4 影像



格式,最高分辨率 352x288, 码率 1MB/S。这个 播放软件卡拿另有 SD 存储卡的插槽。

#### 遊仏度:★★★☆

虽然 NDS 本体并不支持媒体播放,但通过扩展功能软件 也能实现,况且SD存储卡的成本较低,应该更容易被接受。最 大的问题是 NDS 的屏幕还是不够大也不够亮。 断绞府・★★★★

玩不尽的游戏之外又可以观赏影片了。 雰甲度・★★★☆

用户需要将其它类型的影音文件转换为 MPEG4 视频,而且

#### 软件:从 DVD 到 PSP/NDS

#### 1 DivX Pro

这是 MPEG4 的编码 / 解码程序, 可提供高 清晰度的 MPEG4 编码。为了获得最佳的最终 硬盘质量,可以以 HDTV 规格 8MB/S 的码率来 编制中间样本文件。









没有官方的通用发行格式。

入手房. \*\*\* 毕竟还要购买额外的功能支持软件,老任何老任 …

不容错过的,成千上万警在游戏历史上辉煌耀 目的游戏经典,必有令你百玩不厌的选择。 可玩館・★★★★

几乎涵盖所有类型的游戏机模拟器。假如显卡够强。PC 游 戏也不在话下,是忘了,透过无线网络还可以随时多人联机或 **学不成的形**。

#### 勘笈度・★★★★☆

任何时候。任何地方、你都可以解随网络世界中你的虚拟 思田原 + + + + +

#### 玩游戏? 簡单吧?

#### 入手商. \*\*

有本的话别没费它的游戏功能,只为玩游戏的话… 有没 省人说过你晚家?!

强劲的处理器机能、高达 64MB 的内存容

量和大尺寸触摸屏幕,加上丰富的游戏软件和

模拟器编写者的不懈努力,PPC 游戏种类越来越

丰富,质量也越来越高,特别是用触笔甚至手指玩

即时策略游戏,其至比 PC 上的鼠标键盘还多了一

分"指点江山"的感觉。不过,虽然 Axim X50V 配

备了达到每秒 100 万多边形生成率的独立显长。

但因为目前尚无软件能给予支持。3D 游戏在 PPC

上还停留在 CPU 辅助软件渲染的 "石器时代"。



mobele seme

PPC

#### NoteBook

要想对付 3D 需求日益过分的电脑游戏, 就需要那些专门针对发烧级玩家的特供游戏笔 记本电脑,其核心配备就是 Nvidia Geforce GO 或 ATI Mobile Radeon 这样专门针对移动电池 环境下的 3D 独立显卡, 他们的终极产品性能 甚至比台式机上的大多数中高端以下的 3D 显 卡还要强悍。对于那些共享内存的显示核心,游 戏天地依然广阔——君不见唾手可得的街机和

家用机模拟器? 它们 可都凝结了各自独领 风骚的时代所有的游 戏精华。有台笔记本 电脑, 你绝对不愁没 得玩。

软件:

网路上传播的各种街机或家用机模拟器是

# 软件:

PPC 平台具有大量可玩性很高的游戏软





#### 2 ImToo DVD Ripper

这个 DVD 抓取软件支持 DVD 影碟的音動。 字幕洗柽,而且可以全碟转换,按指定文件尺寸 分包或分章节划分文件, 在这个软件中应该指 定输出影片的幅面,比如对 PSP 来说,要想自 动全解 16:9 播放,可以设定分辨率为 368×208 的 16:9 规格,输出的声音可以设定由 48KHz 转换到 44.1KHz, 并指定 MP3 为 128KBPS 高

> 品质输出。在输出编码格 式方面,则要预先安装 DivX 编码软件,这样在输出 格式中就能选择它、并输 出经过调整尺寸(减小文 件的大小)的高码率、高画 质的中间文件, 共最终转 换处理用。

#### 3 3GP Converter

这个由日本玩家编写的"转换 QuickTime\* 君" 软件提供了智能手机、PSP。 NDS 等使用的影视文件特定模板,

因此对普通用户来说也可以轻松的使用。洗定 好你要的输出格式并设定存放路径, 然后找到 你的源文件,将它拖放到"转换君"的源文件窗 口中,转换就开始了。对于 PSP 输出来说,它甚

至会自动创立适合存 储卡上的目录结构并 自动设定文件名。在使 用"转换君"之前,无 比安装 Apple Quick-Time Pro 播放软件以 便调用它的 MPEG4 编码程序。



件,譬如堪比街机经典的纵版飞行射击游戏 SkyForce 和在画面、游戏性上都完美继承 PC 同名作品的即时策略游戏《帝国时代》(Age of Empires)等等。



模拟器

可玩度・★★★★

种类繁多目成熟的模拟器是最诱人的地方,同时许多游戏 支持图牙无线连机,这在掌机上也才是刚刚实现。 解核图 \* \* \* \* \* \* \* \*

用手按在触摸群上显示的手柄上游戏的方式。NDS 也不过如此。

易用度 ★★★☆ 需要一定的软件知识和英文水平,另外面对安装不成熟游戏

软件失败的永不放弃的耐心。 入手度 \*\*\*

如果游戏对你来说只是打发时间。PPC 就是你身边的时间 加速器。

#### Symbian Phone

Symbian 智能手机最强的游戏表现自然是以游戏功能为主打的诺基亚 N-Gage/QD 兄弟 了! 凭借多瞬高性能多媒体处理器和 EA、Sega 等著名公司的游戏支持,N-Gage/QD 的游戏性能已经堪比同时代的掌机。当然,由于 Symbian 操作系统的百通性、采用 Symbian 560 界面的智能手机还共享 SIS 游戏(采用 C 语言编写,画面表现好,容量大,对硬件要求高,普及率低)和 K-Java 游戏(Java 语言编写,画面表现一般,容量小,对硬件要求高,普及率低)和 K-Java 游戏(Java 语言编写,画面表现一般,容手机,对硬件要求高,普及率低)和 K-Java 游戏(Java 语音编写,画面表现一般,容手机,对硬件要求所,普及率高)。此外,通过手机,可PRS 和蓝牙进行的网络游戏和联机游戏是手机得以微视其他移动娱乐设备的最大优势。

软件:

完全承袭 PC平台同名 大作的 N Gage/OD



游戏〈细胞分裂·混沌理论〉堪称 Symbian 智能手机游戏最强的代表,除了具备 PC 原作原



汁原味的故事情节外,游戏的画面和操控也为 手机平台作了最大的优化,而支持多达8人的 蓝牙联机模式更是让拿着手机疯狂叫喊的你们 成为人群中最受关注的另类!

Symbian 智能手机的 SIS 游戏首推 PPC 平台也有的纵版飞行射击游戏 SkyForce 和 PC平台同名大作《波斯王子: 武者之心》的移 植版。

事实上,智能手机上最具前景的游戏当 属 K-Java 游戏。 使借底层、通用的编写语言 和极高的硬件支持度,K-Java 游戏正在努力 提高画面表现力,相信当 MIDP3.0 规格发布 后, K-Java 游戏凭借手机平台 GPRS 隨时随 地无线下载的优势,将成为移动游戏的重要 \*型。

可玩度 ★★★

毕竟 N-Gage/OD 游戏并非主流,而目前的 K-Java 游戏 尚未达到与掌机游戏相抗衡的水平。 核白禄 \*\*\*\*

地铁里正在玩游戏的你,突然用 N-Gage 接起电话时,周围的人心定对你另股相看。 易用度: \* \* \* \*

毕竟用手机键盘操控游戏并不方便,而游戏安装也需要有 一定相关知识。

入于度 ★★★☆

作为目前 PC 知名游戏的主要掌上版本移殖平台,好玩的你怎么视而不见?

#### PSP

PSP的电池续航能力在如此"巨大"的屏幕显示之下依然可以达到 4-6、n时,而充电时间只需不到 3 小时即可,整体表现还不错。而 PSP目前发售的一些游戏都表现了相当水平的图像能力,代表性的《山脊赛车》拥有绝赞的 CG 和速度感超强的游戏表现,充分展现了 PSP 的游戏机能,其爽快感甚至凌驾于这一系列在 PS/PS2 上的所有版本。随着越来越长的 PSP 游戏发行列表的出现,许多在 PS/PS2 上的经典大作也将在 PSP 上登场。

SONY的游戏机平台一直以来都比较封闭,甚至是发售多年的PS2上,与游戏相关的非官方功能拓展也仅限于硬盘和记忆卡的文件存取,对于采用UMD光盘作为游戏载体的PSP,虽然有记忆卡作为可存取载体,但像游戏模拟器改类的功能扩展还很逼远。



可玩度 ★★★★★

虽然有批评说,PSP 的游戏软件大多是 PS2 的克隆,但说 实活,能将 PS2 的游戏带在身边侧的赏玩,加上 WLAN 多达 16 人的对战问题,这已经是"最终幻想"了。

凭着 SONY 对于器材的精心雕琢,PSP绝对会令执掌者成为人群中关注的焦点。

易用度・★★★★

喜爱 SONY STYLE 的视听玩家以及喜爱游戏的玩家,都不能错过这家掌中宠物。

#### NDS

一部 NDS 版的〈瓦里樂制造〉,使其触控屏幕的设计为许多人带来了不同寻常的游戏乐趣。 许多游戏设计者亦对 NDS 创新的游戏性探索表 "许多游戏设计者亦对 NDS 创新的游戏性探索表 示出极大的兴趣。从某种意义上说。任天堂和他的 NDS 开创了游戏创意的新境界,目前基于 NDS

所发表的新作大多 基于以往的成名作品,加入"触摸"的 新元素,带给玩家以 不同的新感受。■



可玩居 \*\*\*\*

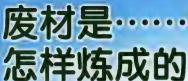
提供对 GBA SP 软件卡带的兼容支持,这種味着玩家的选择极大的主富了,因为面向 GBA SP 所推出的游戏非常之多, 甚至还得相关的任天堂模拟器软件通过 GBA SP 的兼容特任在NDS 上延续它的生命。 解胶原、+++

NDS 触摸解的游戏方式会取引玩家投入游戏,但产品外观的诱惑力编版。

易用度·★★★★★ 点触方式新頭且易于被人掌握。

入手度:★★★★ 查费仟天學游戏的玩家绝不能错过。





我们生在一个并不那么真好的世界。但他 仍然值得线为之奋斗|

--海明戚



"很明显目前我们知道有一些事情我们知道,还有些我们本来应该知道的事情 我们不知道,也有很多我们不该知道的事情 我们也知道了,我们知道哪些事情已经 知道或还有哪些事情不知道,我们以后的 未來就是为了知道那些我们应该知道的事情 就顾便知道那些我们不应该知道的事情

小寫马上就要毕业了,且然说 读的也不是什么费伦多牌魔法大 学,但好歹也是一个本料。所以小 葛本来以为怎么去安确这种大城 市混个机关单位总是没大问题的。可形势 比人强。今年的本料魔法夫学毕业生转职 形势严峻,不少职业招收单位都高往免招 牌,一圈赶场下来,小骞的心载凉了一大

截。但幸好小葛心理承受具有游戏男猪脚特有的小强抗击打能力,何况人在大四,并不只有转职一件事情可做。





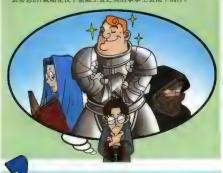
苦雅四年,这最后时刻该唱的要唱,该喝的要喝,该槐的要抱, 该 KISS 的要 KISS、小葛有唱有唱,就是没罗曼蒂克可以 YY,所以有 时候常半夜上寝室楼顶独壁天涯路,可敷了几夜星星,也没见达厮 "为伊消的人憔悴"。 顯来,这种东东的憔悴速度迎没有和那一干楼



职没着落的意兄难给用啤酒器补的快。大学最后几个月,小嘉又改 到了一份新的毕业馆穿,那就是大肚腩和空前的满置。小高这最后 几个月真的混的很快乐,他和那几个横友老拍着啤酒肚高呼"老子 丫男人了。"可惜这些光绪六壮士的风光时刻过的实在太快。

最后一个月了, 班里 MM 智力 18 的早在费伦其他初级魔法学校 精心呵护祖国的花朵了。而那些魅力 18 的电保着几个媚眼进了各

大神庙,转个牧师拿着政府补贴嘻嘻哈哈了。几个损友,尽管数值 废柴的不少, 可家中各路神仙早为安姆那些主管转职的头头摆了 龙门阵,如阿门诺那小子,连论文都是找小葛写的,就因为家里世 代混了个官样,老爸几个电话,管档案的学校领导就乖乖把阿门诺 14 的智慧改成了18,这小子也顺顺当当进了热心之至骑上团转了 骑士,混上个办公室坐坐。当然,也有实在没路子但又不如小葛那 么会熟的,就随便找个盗贼工会之类的拿拿工资混个消停。



小葛还没有郁闷, 他还知道混字怎么写但却忘记了该怎么用 这个"混"字。前两天,老家烛堡的老爸葛里安来信要他快点转职, 还说小葛已经不小了,别再荒唐了,你怎么不向你妹妹学,爱蒙比 你小,可人家去年就毕业转了盗贼,现在人家都考上研究生准备转 法师了,而你呢?14的力量9的敏捷智力估计有13我就朝你拜了! 你别老提给档案员送食人魔手套让他给改成绩单那档子事,你也

不是不知道,现在蜡烛生意不好做,那东西 我们买的起吗?再说,现在送礼还靠门路,你 别不信,你爸也就这点本事了,如果我能混 的更流氓,你小子学人家当街开宝马乱撞人

我眼睛都不眨一下 …… (省略唠 叨若干)小葛读了信才叫郁闷了, 怎么连给汇钱的事情也不说啊, 不会真要把老子逼上梁山把。小 葛揣了信就去校园乱转, 在拔剑 四颗心茫然了一小时后, 小葛暗

暗发誓明天就开始正式的完全的地毯式轰炸的找工作,还是那句 话, 混个家里消停的。





在下了决心后, 小葛在第二 天太阳没上山就出发了, 大清早 转职业中心却也人头攒动,看起 来,今年的 FC 处理大会就在今天 开了。一进门,小葛就被一个身材 妖娆的吸血鬼 MM 拦个正着,"小 兄弟,我看你骨骼精奇,是百年难 得一见的天才, 以后世界的和平 就全靠你了, 今天难得你我这么 投緣怎么样,加入我们吸血鬼工

会吧,待遇从优……等等你别走啊,实在不行我打你八折外加免收报 名费~"小葛原以为今天走了桃花运,其实小葛原就不是什么意志坚

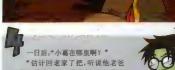
强的主, 如果这吸血鬼小姐上 来先抛个媚眼来个"HI,帅哥" 搞不好小葛就和他双双走入古 墓一起挖地洞, 献身考古事业 了。但眼前这位,说起话来把两 个犬齿一露一露的, 弄的小葛 心里发毛的紧, 心想最近爱滋 病还在 POP 呢, 转职成吸血鬼 还不是往爱滋病高危人群里钻 啊。小葛才摆脱犬牙的骚扰,就 被一黄背心的大叔一把拖住



"来来啊,今天是电影《博 德之门》三部曲剧组演员招聘最后时间啊。小兄弟,我看你骨骼精 奇,是百年难得一见的天才,以后世界的和平就全靠你了……"没等 他说完小葛就一拳把这厮打翻在地了。"什么他们妈的天才,我是 FC, 懂吗?你以为你是导演啊想改主角的豁免率就改豁免率, 你们那 烂片连地精都可以魅力18呢,什么世道,丫的老子不混了。"说罢小 葛转身就闪,独留那个黄背心在地上喃喃"我只不过想拉你做个跑 龙套的嘛,这么没力,力量估计连11都没有,做个宋兵甲,金兵乙之 类都不够撑门面了,真是一时是 FC 一世都是 FC! "

小葛走了,一直消失在黄昏中……





让他去催米镇转了德鲁依,虽然是清 水衙门还没正式编制,但还能继续混 吧。"

> 一月后,"小葛在哪里啊?" "死掉了,被我打死 D。" 一年后,"小葛在哪里啊?"

"找谁,葛布林? 有没有搞错啊 虽然他是奇幻游戏的知名怪物: 可那家伙穿裤子还要露半个

屁股呢,我那么帅你不找,找 他? FC啊 FC! "■

**联化并。积末等**由 

# 太阳! 我要更 多的太阳!

文/ 亢龙太子

近日突然发现 00 群里关于太阳、月亮和星 星的讨论不绝于耳。心里正寻思着这帮家伙难 道都开始对天体物理学感兴趣了,突然收到一 个老朋友的信息:"你是不是用外挂了?怎么升 级这么快?"

听到这样的话, 无异于有人问我认不认识 法兰克福哲学派别的创始人霍克海默一样,让 我有些无所适从。但是既然老朋友如是说,自然 有其道理, 虽然绞尽脑汁乃至辗转反侧都没有 想出"外挂"、"升级"和我有什么关系,但还是在 一天之后诚惶诚恐的给以往很少上 00 的这位 老朋友留官。问他那两个网络游戏专有术语指 的是什么。

这一问可不打紧,接下来的事情让我觉得 自己有如"猩猩星星"(Planet of the Apes, 《人猿星球》)来的一样,落后于时代潮流多个光 年了:首先就是过去半年里上线不到 10 次的那 家伙居然鬼魅一般迅速回了信息,而从他"嘴 里"得知的"QQ也能升级,时下非常流行"的消 息更是让我这个极其鄙视升级第一的网络游戏 的人差点惊掉了下巴。没想到啊, 网游的等级观 念已经如此的深入人心,连个网络聊天工具的 号码都能够分个三六九等。

当然,本着实事求是的原则,我还是下载了 最新版本的 00, 打算看看这个时下让中国网络 带宽资源颇为紧张的"级别"究竟是何方神圣。 安装完毕,上线看看自己的资料,3个月亮,3个 星星,15级,升级剩余时间168小时。有点不明 白啥意思,于是上官方网站查询资料——我



KAO! 这不马上就有太阳了吗? 看看 QQ 好友里, 已经有人都1个太阳2个月亮了!这怎么行,不 就是拼在线时间吗,我从今儿个晚上就开始!

其实,下决定挂机时,心里曾经闪过一个念 头——这跟自己最鄙视的网络游戏中无聊的升 级有什么不同?! 不过, 很快即被自己说服:用 00 是工作需要,在完成工作的同时升级也没有 什么不好嘛——看来,人的确是最会为自己找 理由开脱的动物。

这么一想,终于开始明白为什么游戏论坛 上满是"倒网游, 挺单机"的"老鸟", 现实中网络 游戏却越来越红火了,想来这些"老鸟"中应该 也有不少人在网上过完喷口水的瘾之后。转身 就如我一般给了自己一个"没有什么不好"的理 由吧?

不过无所谓, 大家还是可以一面骂着网络 游戏垃圾,一面货而息之的去玩这些垃圾。至于 我呢,我还是一边鄙夷着网络游戏中的升级,一 面链周 24 小时×7 天的桂着 00, 并享受着 00 上 IMI 对我名字下那几个轻描淡写的符号表达 的类慕之情。

太阳! 我要更多的太阳!

这只是一个简简单单的换算关系: 1GB=1024MB.

在电脑前呆坐了四又三分之一个小时,如 同雕像一般的室友,终于有了生命的迹象,把手 中流着"泪"的鼠标狠狠地砸在桌子上。还一边 骂骂咧咧地用天津口音吵吵着:"什么破玩意 儿,这么多的 BUG。"我从床上爬起来,看了一眼 屏幕, 原来罪魁祸首是他刚刚买回的一个 D 版 游戏。我什么也没说,又躺回了床上,继续津津 有味地玩着手机中也是刚刚下载的游戏(金属 咆哮 II》。一个只有 816K 大小的游戏。

这一幕在我们宿舍上演过许多次了。他们 都是兴高采烈地买回游戏, 结果要么昏昏沉沉 地打完无聊的游戏, 要么气急败坏地四处找补 丁。只有我站在电脑外,不在烦恼中。

我大约是十年之前开始接触游戏,《大航海 时代II》、《炎龙骑士团》我都是用软盘拷回家 的, 那时的游戏在现在看来, 大名是"袖珍游 戏", 因为它们实在太小了, 只有用 MB 计量的 份,还不如现在游戏的一个补丁大呢。好像到了 98(还是99?)年,《风云》一出,天地色变,以1 个 G 的大小傲视群游。从那时开始,游戏容量就 开始向猛犸化发展了。一般般的游戏两张 CD, 大一点的四张 CD。而游戏容量的扩大,换来的

# GB 与 MB

文/橙

却是游戏娱乐性的萎缩。

让我对 PC 游戏死心的, 是化身为 Darkness Angel 的劳拉小姐让我服役两年的硬盘 和光驱同时提前退役了。而现在, 我小小的 NOKIA6600 容量只有 128MB, 却让我难以释手, 因为它太简单了,简单的让我害怕一旦把它放 下,就会被风吹跑。我可以躺在床上玩,坐在车 里玩, 甚至在便便的时候玩 …… 游戏虽小, 但乐 趣却不少。这个玩儿完了, 删掉, 再下载一个新 的,省时省力。我不用东窗两跑满头大汗的找某 某游戏的最新版, 然后上窜下跳汗流浃背的寻 它的最新补丁,而可以轻轻松松地想玩就玩,想 睡就睡。看看那些被游戏折磨得衣带渐宽的游 戏同志们,总能感觉到硕大的 GB 给他们带来的 沉重负担。

当初游戏出现的时候, 也只是被人们当作 一种茶余饭后消遣娱乐的玩具。难道非得让玩 家千辛万苦买来游戏,再被有残缺的游戏折磨 得面黄肌瘦,再杀气冲天地去把游戏制作人、游 戏公司、宣传商乃至贩卖D版光碟的小贩骂个

底朝天,才算罢了么?别让游戏把人玩了,让我 们去玩游戏吧。

当我用把刚刚下载的《索尼克》打开的时候, 文章开头那位气急败坏的室友正忿忿地坐在床 上,斜着眼睛对我说:"最看不起你们这些玩手机 游戏的人了,一点技术含量都没有。"

而我,只是在偷偷的笑着。■



# 剿匪与招安

文/吴具植

私服历来被网游运营商视为毒药, 但近来 偏有不信邪的,打算把它当补药吃。在网游《战 国英雄》的发布会上,宝德网络提出了"分服运 营"计划,结果计划比产品更轰动,因为不少人 认为这分明是对私服的招安书。所谓分服运营, **就是任何人向宝德支付一定费用后,即可获得** 《战国英雄》的单组营运权,并根据营运情况从 点卡销售中分成。尽管类似的加盟分销模式在 其它行业并不鲜见, 无论是柯达的数码冲印店 还是于二麻子的烧鹅摊都屡用此招, 但施之于 网游中却是开天辟地头一回, 怪不得大伙儿怎 么\它都觉得别扭,心中的狐疑始终挥之不去。

这不能怪大家疑神疑鬼,实在是因为在 大众的眼里,宝德吃这只螃蟹的勇气实在叮嘉, 从没想到居然有人敢向它下嘴。人们倒不是担 心宝德被毒物放倒,最怕的是这种正反倒悬的 情形,犹如鲍鱼之肆转眼变芝兰之室一样,一时 很难被"正统"观念熏陶日久的人们接受,视之 为"异端"也就在所难免。

当然, 历史总是在保守者的诅咒中前行 的,一切美丑、善恶、香臭的判断都是与时俱进 的,尤其那些同时尚沾边的事物,朝夕间就能完 成潮流的轮回、审美的逆转。

在网游的经营活动里, 私服的行径与劫 了生辰纲的"贼人"差不多。对啸聚山林的匪患 是剿还是抚,从水浒时代起就是个两难的选择。 惯常的作法是先往死里剿, 实在剿不灭了才放 下大棒, 举起胡萝卜, 不管是宋时的宋江, 还是 濟末的张作霖,最后都是被"抚"服而不是"剿" 服的。跟下私服的状况同历史上的匪患何其相 似。不管是网游营运商,还是管理部门,对其的 打击力度不可谓不严厉, 用过的招数不可谓不 8样,然而私服之气势非但未见萎靡,反而更加



器张,个中原因,一言难以尽道。总之,则之涂几 近山穷水尽。如同天平的两端,一头沉下去,另 一头势必冒起来,于是抚派开始粉墨登场,宝德 的"分服运营"就是抛给私服的第一根胡萝卜。

拭去宝德为"分服运营"堆砌的华丽词藻 和堂皇说辞,很容易看出它朴素的主旨:将草寇 收编成正规军,诱以地位、许以甜头令其不再为 祸。这同宋徽宗对付宋江的招数如出一辙,看来 就算在招降纳叛上,老祖宗也给我们留下了丰 宫的遗产。单从手法上看,这种拾古人牙慧的招 数无甚奇处,也了无新意,翻开二十四史,哪一 史都能找出一二十个例子来。然而若将它置于 眼下网游的大环境中, 就不得不承认它对既往 观念的反叛还是颇具革命性的, 不然何以会引 起大家如此的惊诧和不适。

在网游世界里, 什么咄咄怪事我们没见 过?什么百年难遇的奇事我们没遇着?我们的心 胸已被锻练得足够宽广,几乎能容下所有世上 难容之事。剿既不灵,抚又何妨?即便毒如砒霜, 历代本草亦纳之入药,何况私服尚不会像砒霜 那样要了网游营运商的命。古人不见今时月,今 月曾经照古人,历史确实可以助我们看透私服 的未来。

·····呼哧呼哧······我满头大汗的走着,倒 不是因为这个名叫 CITY 17 的地方地处热带或 者刚好处于太阳直射夹角有利于温度提高的缘 故, 而是因为我得一面提防到处都存在并且看 似无所事事的警卫和电子仪器,一面还得苦思 冥想如何才能通过这个迷宫一样的城市排污系 统。刚才我利用跷跷板原理来到了一个跳不上



# 自己的路自己走

文 / 小老破猫

门的方法。呵呵,这可有的忙了……哦,见鬼,你 们这帮电子飞刀,吓死我了,看操棒……

嘿,你,不用拿这么异样的眼光来看我,我 还没疯。我只是沉浸在《半条命 II》里面而已。 这个可以拿起绝大多数物品的游戏着实给了 我一个开动脑筋的空间。如果有什么主视角射 击游戏告诉我拿枪直挺挺往前冲并不是唯一 可做的事情的话,那么就应该算是它了。当然, 这要有一个前提,那就是我得做到"自己的路 自己走",跷跷板要自己来找,而不是去依靠或 参考一个叫做"攻略"的东西。

是的,大多数攻略都卖给了大多数人,因为 大多数人钟情于它们。一篇篇巨细雕遗的攻关宝 典不厌其烦的告诉我们,下一个拐角处会出来一 个怪物,把左面那个木板放倒会出现一个隐藏地 点和大血,两个长着十六只眼睛的怪物会在你打 开房门的一刹那分别从你的五点钟方向和十一 点钟方向以三十公里的时速向你张开它们十二 英寸长的利爪……所以不用怕,兄弟。"所以不用 怕,兄弟。"这就是攻略要告诉我们的。

你想象过吗?或者说你愿意这样想象一下 吗? 当你在火星基地里穿梭的时候, 你发现一 切忽闪的光源、诡异的声音和面目可憎的怪物 都变得比你写字台上的笔和簿子更加稀松平 常: 当你漫步在赛伯利亚的茫茫雪原上的时 候,你发现找到进入一个紧锁的大门的方法居 然比把一块切好的牛排送到嘴里还要简单: 当 你沐浴在日本帝国绝对国防圈的炮火中时,你 发现只要像在街上问路一样,就能找到第四个 路口往左拐然后射杀掉从你前面冲过来的六 个拿步枪一个拿手枪和十一个拿冲锋枪的日 太鬼子之后就可以去前面右手边第三个掩体 里在那个身上拥着炸药装死的家伙引爆自己 之后取得一个巴相卡轰开前往东京之路……

攻略和秘技一样,是为了承认自己技能和 精神上的短缺或者发泄无法治愈的郁闷情绪 而特别设计的。这种设定仅仅适合于特殊人群 或者特殊情况。而对于一个花了好几顿饭费而 换来一套正版游戏的游戏玩家来说,使用这类 设定可并不是什么聪明的举动。如果仅仅是为 了满足点击鼠标时的快感,那么视窗系统中有 一个非常适合的游戏:鼠标属性设定。

……呼哧呼哧……我喘息着,这种感觉上 星期也同样有过,那时我在越南,越南广治,我 躲在墙角,我的视野之外徘徊着卡拉什尼科夫 发明的火药击发声。谁知道任何一个墙角的另 一面隐藏着什么呢? 在旱地上生存的八爪鱼? 还是固定火力阵地?没有人知道……你难道不 觉得,拥有这种的期待远比做提线木偶来得更 好玩么?

# 传"系列游戏回首

年春节前后,正是 GBA 版《三国英杰传》发售的 日子, 通见某编辑先生, 他忽然问我: "先生可有想 为'英杰传'写一点什么吗?"我说"没有"。他就

正告我, "先生还是写一点罢, 先生曾经不是很爱'英杰传'的么, 况且, '英杰传'至今已然十年了呀。"

呜呼,一眨眼竟然十年过去了,虽然转身照照镜子,似乎我的头发也 并没有变白,然而捧着红白机手柄整晚不肯放手的日子恍惚就在眼前。现 代科技发展一日千里,游戏从诞生到成熟到开始有霉烂的味道,都不过一 眨眼的功夫。十年了,可真是不容易。

可是我心里仍多少有点怀疑。因为我仿佛记得《孔明传》是 1995 年 发售的,到今年正好十年整。那么(英杰传)就不可能是1995年的产品, 光荣那时候的出产速度还远没有如今疯狂,除非……我活糊涂了,其实今 年还是 2004 年来着? 翻翻自己过去的文章,(永远的光荣)一文中,把 (英杰传)归在第六章,叙述从1988年开始的所谓"光荣新纪元",第七

童才从 1995 年开始罗列, 下面却只 有《孔明传》。去网上搜索一下资 料,好不容易才搞明白,(英杰传) 首先于 1994 年在 SFC 上发售, 1995 年初移植到 PC 上---第二代 孔明传的遭遇也差不多, 那么这十 周年纪念算是不冤。

1995年,可以说是第一批游戏 发烧友正茁壮成长,还没有或者也就 刚刚迈出校园,还不怎么为吃饭发愁 的时光。那时候除了个别奢侈人以 外,16 位主机或者电脑,依靠不丰的 财力只能二选一。电脑上前此很少出 现过足够经典的战棋游戏,所以(英 杰传)中文版一上市(在内地恐怕只 是盗版的市), 立刻引起轰动。 容其 本原,不过是一款比较成功,也比较 简单,容易上手的战棋而已,此后相 当长一段时间内却成为中国游戏制 造业学习和模仿的榜样,所谓"英杰 型"这种毫不靠谱的游戏分类,也竟 然到处有人在嚷嚷。

直到 2001 年, 光荣公司在 PS 平台上推出 "英杰传" 续作 (孔明 传》和〈毛利元就〉,照样风靡一时。 时至今日, 光荣还竟然大着胆子在 GBA 上复刻(英杰传)和(孔明传) 一餘了证明光荣炒冷饭的功夫天 下无双外, 也证明了"英杰传"的魅









或许勉强看懂了,没有完整接触过这一系列每款作品的朋

友,却免不了一头雾水。还是让咱们先来列个表,把系列内含的五

款作品简单介绍一下吧——

100	a to be a second	作品时间			
		POR	Win 复刻版	PS 移植版	GBA 复刻版
第一代	三國志	1995	_	·	2005.1.27
第二代	三國志	1996	2002.2.8	2001.8.2	2005.1.27
第三代	I OTA	1997	2001.2.16	2001.11.15	_
第四代	<b>集主任</b> 是伝	1998	2001.2.16	2002.2.7	_
第五代	三國志	1999	2002.11.8	_	-

看过这表就明白了。"英杰传"系列的五款作品,全是从光荣公司两 大招牌系列——"三国志"和"信长之野望"——里化出来的,人物、情节 都极熟悉,做起来轻车熟路。玩家们玩起来呢? 相信中、日两国 SLG 的爱 好者,或者说光荣游戏的爱好者,很少有不喜欢三国和战国题材的。在题 材选择上,这一系列就占了老大的便宜。

游戏光额材好不行,还得友好度高,操控性好,换句话说,游戏性要 强。从这方面来评分,"英杰传"系列堪称优良。基本调子,从第一代(三 国志英杰传》就定下了,那就是以下八大原则。



- 一、操控简单,一枚鼠标走天下。
- 二、规则简单,不外乎移动、攻击、特技和吃药,没有拉拉杂杂的多余花样。
- 三、各场战斗间的过场情节丰富,用对话加寻宝和整备,衔接其后的战斗场景。
- 四、特技的设定简单明了。
- 五、兵种多样,生克明显。
- 六、回合单纯,战斗无设定序列,便于集中攻击。
- 七、前半段基本按照史实发展,后半段却经常颠覆或云修改历史。
- 八、战役数量丰富,内含不少分支。



本系列的第一款 〈三国志英杰传〉 还是 DOS游戏,今天看来色彩不够丰富,点阵也粗, 实在是美观不起来。但在当时,这款游戏的美工 可是大受赞誉的。别的不说,几乎同时代的(太 阁立志传1)、(三国志IV)等游戏,人物头像 的品质总是良莠不齐, 重要人物绘制得相当精 姜 (按当时的标准),次要人物却总是草草勾

放,个个是不瓜裂枣。(英杰传)可是上从刘备、赵云、诸葛亮起,下到菜将 杂兵,全都是下了心思绘制的,而且很少有相貌或者神情猥琐的人物出 现。这种认真态度,给游戏者以相当程度的享受。









(英杰传)是一款操作简便的战棋类游戏,描述刘备带着关、张、赵等 将领纵横叱咤的一生,当然,主人公从来天下最大,游戏后期肯定会颠覆 历史,设计刘备平定乱世,统一中国的剧情。此款游戏最大的特色,就是过 场衔接并不仅靠对话和背景描述来完成,主人公经常需要在某座或某几 座城市中乱逛,进出什么酒馆、集会所等建筑,和官员、百姓们对话来搜集 情报,甚至直接推动剧情的发展。虽然每个 NPC 都不过丁点大的小人,但 对话丰富多彩,各有特色,在战棋中添加了很多 RPG 的因素。而且专门设 定了"目标提示"项,随时指点游戏者该去干点什么,很少会发生卡壳不 知下一步如何发展的情况。

战役层面是传统战棋的模式,但其中添加了"单挑"的内容。特定战 役中的特定武将相遇,将会发生单挑,许多单挑都是照抄(三国演义)原 文的,单挑成功,我方武将的经验值将会大幅度增长。还记得当初为了试 出每一场单挑,每一仗我都不知道反复闯了多少次,关键时刻还常常请出 (三国演义)原著。不仅单挑,许多敌方 NPC 还可以通过特定的接触和对 话,被引入本方阵营,这也是值得反复尝试的一个要点。

战斗方式虽然很简单,不外乎移动、攻击、使计和吃药,但过关任务丰富 名彩。尤其刘备艰苦创业的早期,很多仗都注定了会失败,过关任务不是 击败敌方主将,而是让刘备或别的什么人逃到某地点去。逃跑成功,所有 幸存武将的经验值都会增长50点---50点呀,相当于攻击二、三十轮或





者消灭敌方三、四支部队,可赚大发了! 因此怎样保留更多的部队不使被 击退,不求胜,但求不败,也成了一种崭新的游戏点。

游戏的许名分支设计得也很精细,走A线不走B线,可能会降低攻 关难度,但也可能因此得不到更多的经验值,更可能收不到某些将领。虽 然很多非必收的将领都是垃圾,然而光荣公司从来都很看重游戏者的收 集欲,知道一次通关拿不齐所有东西,很多玩家是不肯善罢甘休的。事实 也正是如此,热爱(英杰传)而没能打通超过三遍,最终主要将领等级没 上 90 的,请举手——怎样,寥寥无几吧?



(英杰传)获得成功后,光荣公司很快就又推 出了它的第二代——〈三国志孔明传〉。就基本 情节来说,本代和前作换汤不换药,都是描述蜀 汉刘备集团的故事, 只是主人公从刘备换成了 诸葛亮,开场从汜水关延后到了博望坡,结果也 都是刘备集团统一天下。

从技术角度来说,〈孔明传〉在游戏史上是 个另类,因为它的基本引擎既不是 DOS 的,也不是 WIN95 的,而是古老的 WIN32。光荣想在这款并不很主流的游戏上尝试创新,因此选择了WIN32 作为运行平台,还用 3D 来搭建过场时的建筑模型。当然,效果完全不如预 想的好, WIN32 很快就被 WIN95 所代替, 3D 场景也显得粗糙而模糊。尤其 县战役介绍时的大地图,一块皱巴巴的 3D 平板上撒满了各种颜色的微小 方块,同样微小的小旗来回移动,视觉效果比第一代都要差多了。

(孔明传)比(英杰传)进步的地方,是在战役层面,它删掉了(英杰 传》中设计并不算成功的"士气"项,只用士兵数和策略值这最基本的两 大项参数来限制部队的行动。当然,所谓士兵数,从一代开始就等同于将 领的血格,拥有数千大军和只剩一个小兵的部队,攻防效果都是一样的。 此外, 本代还严格区分军师系武将和格斗系武将的差别, 格斗技武将就老 老实实打人,想使计,种类和数量都永远比不上军师,军师系武将也请老 老实实地放火、落石,别想和人生磕。举例来说,一代诸葛亮出场时就直接













拥有二十多种计策, 二代出场时只 会最低级别的火计 "集热" ——— 虽 然这也和出场等级有关。

(孔明传)同时删除了一代并 不算成功的战斗画面。那几个小人 跑来跑去的,既不美观又浪费时间, 相信很多玩家看过几次后都是直接 把它关掉的,二代就干脆不费力不 讨好地去做它了,同时用短小的卡 通片来显示单挑(不过,台湾人给繁 体中文版據的单排配音,至今想来, 仍是叫人倒智不已)。战斗中还添加 了很多不确定的因素, 遭到物理政 击时,人人都会反击,物理攻击也很 大程度上和施计一般,可能失手,这 就使得游戏性大为突出。在此前提 下,大幅度调低了游戏难度,也相对

调心了每仗可出兵人数——一代的长坂坡是赚费、二代的长坂坡是游戏。 但因为有了前面叙述过的种种改讲,并不给人感觉是第一代的缩水版。

不仅游戏难度调低,战役中退出重来,武将所得的经验和等级可以保 留。相当多玩家就会尝试在一战中把所有人都练高三、五级,以便以后的 战役可以势如破竹,毫不费力。再加上本代添加了更多的道具和武器,游 戏性比初代更为突出,值得反复通关游戏。

三代《毛利元就·三矢之響》,其实是系列 作中最为成功的一部。光荣在完成前两代的基 磁上,把游戏背景换到了日本战国时代,情节更 为丰富,对话更为有趣,人物也更突显其性格。 (毛利元就)的难度比(孔明传)又要略高,虽

然可以通过战后训练来提升将领等级,但次要人物的等级永远不能通过 这种方法超过主角去,这就限制了无限制练级的可能。

本代在整备层面上,添加了更多有趣的内容。前两代除了特殊情节 外,和 NPC 的对话只有观赏意义,到游戏后期,进出房屋,和每个小人对 话,简直成了负担。但本作则全然不同,NPC 在对话中不仅仅提供一些并 不复要的情报,还可能送你金钱和宝物。高级武器都很昂贵,而且很难购 买,但可以通过雇佣工匠,搜集原材料来自己打造。怎样雇佣工匠呢?这就 要靠和 NPC 反复谈话了。不仅如此,工匠也有升级系统,等级越高,可打 造的武器、盔甲、药品以及其它道具,效果也更高级。这些小细节整合起





来,使得整个过场衔接和整备系统 都充满了乐趣,而不再是可有可无 的东西了。

在战役层面上,除了继承前两 代的优点外, 因为背景从中国转移 到了日本、兵种及其升级系统也有 了大规模的终止和替换。最重要的 是,为物理攻击武将增添了大量的 特殊技,尤其是骑兵的二串刺、三串 刺,一次攻击一列敌人,使用时实在 是非常的爽。这实际上是丰富了物 理攻击的模式,同时也更明显地区 分开不同兵种。应该说,基于光荣公 司对日本历史的理解程度要远远高 干对中国历史的理解程度, 所以 (手利元就)的品质有了极大的飞跃。

游戏的友好度也有很大提升。继前代可按键选择未行动部队的基础 上,本代还增添了跟进系统。因为战斗地图较大,部队较多,很多仗都需要 花费数回合甚至十数回合在行军上,可在主格行动后选择"跟从",其他 武将就会自动跟进,减少了无意义的繁琐操作。在游戏画面和音乐、音效 上,本代也相当优秀,后两代再无法在此基础上有更大的提升。我到现在 还怀念大地图上行军时的音乐,真的非常雄壮,令人热血沸腾。





大概因为毛利氏的历史, 国内玩家了解得 太少,就连日本玩家也没多少感兴趣,所以光荣 公司第四代"英杰传",还是接出了招牌人物织 田信长。不讨(织田信长传)比起前代来并没有 很明显的进步,不仅如此,还删繁就简,把满大

街胰躔和 NPC 对话的桥段给取消了,修整军备只要和一个屋子里的家臣 们对话就足够了,结果降低了搜寻装备和宝物的乐趣。

不仅如此,升职系统也大幅度缩水,任何兵种都只要超过二十级,就 可以用件阵羽织提升为大将,因此谨具数量也减少了将近一半。战斗系统 基本证续前一代,但无论战役还是情节,本能专之后都做得极其粗糙,给 人虎头蛇尾之感。

当然,《织田信长传》也有它成功的一面,只是寻求突破的方向对了。 却只迈出短短的一步,反而某种程度上冲淡了本该有的好处。比如,设计了 武将可替换武器,从而变更兵种的系统,但没有与其相适应的足够丰富技能 和道具来辅助,整体来看,意义不大。再比如,武器等级都分为0-3级,在商







A 3 W F 1 M M 2 X 8 1 2 B 11

人那里永远都只能买到 0 级的装备,必须买回来,配给武将以后,到徵冶屋 去锻造晋级。然而每关之前,所拥有的锻造点数都是有限的,点数用完,再 有钱有能力,也得等到下一关才能继续升级装备,限制却未免太死了。

综上所述,可以把《织田信长传》直接看作是《三矢之替》的缩水版。



比起一、二代同样以三国为题

情节设计也大有新意,在许多 情况下,需要游戏者代主人公曹操 选择下一步行动,而不同的选择将 影响其后情节和战役的不同发展。 在战役之间的情节部分,画面上方







会有一个滑条出现,如果游戏者的选择依据 "史实"(其实是小说的真实),红条就会增长,反之蓝条就会加长。在下随心所欲,最后结果是红占七成,蓝占三成,结局为献帝神位而曹操不受,要到曹操死后才曹丕篡汉。而另一位朋友把红条打满,结果曹操自己升国称帝了。

不过这代游戏还是没法和〈三矢之警〉比,人物、道具甚至升职的数量, 依然有所缩水。提升了军师的作用,同时大量制减物现攻击系武将的特殊 技能——不知道为什么,三串刺之美特技、推道放到中国就行不通?

总而言之、"英杰传"系列虽然仍有不少缺失。但它是在稳步成长中的,而且确实是 PC 上相当优秀的战棋游戏。 似乎国内光荣 FANS 喜欢 "英杰传"系列的,要比日本玩演多得多,但光荣公司主要市场是在日本,所以 1999 年以后就再没有出过此系列的新作品。想起来实在遗憾。 其实 这种游戏技术准度不高,成本也不见得有多大,只要有好的编剧和美工,应该能必免很好的市场效果。当然,更可情的,包括游台地区在内的国内





"英杰传"系列的最后一款作品,是 1999 年初出品的(三国志曹操传)。似乎日本人对曹 操的好感近年来有所上升,竟然设定他最终统 一天下。(曹操传)比起(织田信长传)来说,有 了长足的进步,上要体现在以下几点上

首先、设定了武器和防具的经验值,可以升级。普通装备分三级,宝物为九级。攻击或者施

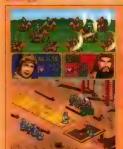
计,武器都会增长 EXP, 遭到攻击或计策损害, 防具都会增长 EXP, 长满 100 就升一级, 升级后, 装备的攻击或防御值会就有大幅度的攀升。并且 如果普通装备练到顶级再出售, 商人心存感激, 会相赠可直接提高各项数值, 在现象的特殊特品。



















# 一、从《吉尔伽美什》到《英雄萨姆》

古巴比伦史诗(吉尔伽美什)是迄今世界上发现的最早的史诗,成诗 的时间至少有三千年。其大意是说,有个人叫吉尔伽美什,他曾力过人,英 姿出众,自恃天资不凡,在家乡"抢男霸女",弄得怨声载道。因巴比伦民众 向天神诉求,天神便派一头大牛来惩罚他。人牛大战,居然使他俩成为莫逆 之交,而吉尔伽美什从此走上了为民造福的道路。在游戏的世界里,英雄终 归是不朽的,吉尔伽美什的名字被做进了(英雄萨姆),出现在第二代的一 张地图里,叫"吉尔伽美什的庭院" (The Courtyard of Gilgamesh),场景





的是非,这也正好继承了"荷马史诗"的精神核

全是富丽堂皇的波斯建筑和 精致华美的巴比伦花园。此 外,(英雄萨姆)一代的大老 板还是头大牛,这既符合古埃 及牛神守墓的历史常识,又跟 〈吉尔伽美什〉扯得上些许关 系。玩(英雄萨姆)之后看看 这部史诗,颇有亲切感,因为 连主要人物的名字都事先记 住了。

### 二、"荷马"的个人英雄主义

2004 年根据古希腊史诗(伊利亚特)拍摄的电影(特洛伊)在国内 上映时,尽管影片本身颇具争议,但传唱的是战争中的男人而不是战争

心: 待敌对双方一视同仁, 同等地赞美双方将士 (阿喀琉斯和赫克托耳), 赞美他们相貌俊美、智 慧不凡, 武艺高强等等。这用从小受到的非黑即 白、敌我分明式的教育来看,简直不可思议哦。

"荷马史诗"重视人性胜于探究战争的正邪。 一切行动都出于个人的态度,既没有罗马军人-切为了罗马的铁的使命。也没有中世纪骑士对上









级和君主的舍命效忠,更没有印度史诗人 物那种连雷锋叔叔都望尘莫及的高尚胸 怀。尽管特洛伊战争影响深远,但把这场 战争做进游戏、却是相当晚才发生的事 情。2004年3月,一个名叫 Slitherine 的 制作组终于开发了一款和特洛伊之战沾 点儿边儿的游戏——回合制策略游戏



(斯巴达人) (Spartans), 游戏发生在 公元前 400

年左右,图

像比较精细,战斗场面颇为粗旷。公元前 400 年离特洛伊战争已经有近 800 年的时 间差距,但古希腊历代英雄都有以特洛伊 战争英雄马首是瞻的传统,因此本作也就 能跟"荷马史诗"拉上关系了,不久之后的 2004年8月份(斯巴达人)的首部资料片(特

洛伊之门》(Gates of Troy)开始发售。究竟是 这个流传了28个世纪的传奇重开生命之花,还是 游戏有让史诗宝刀不老的神奇功效,恐怕两种说法 都对。

# 三、使命英雄主义的《埃涅阿斯记》

〈埃涅阿斯纪〉是一部国家指令的"任务作品",由维吉尔应屋大维 的要求撰写。讲的是特洛伊城破后,木马屠城的幸存者们在仅次于赫克托 耳的特洛伊第二号大将埃涅阿斯的带领下,经过多年艰苦跋涉,一路漂流 到意大利,建立罗马国家的故事。

埃涅阿斯所有行动都是为了建立一个新国家、新民族。他对追随者、 家族、国家负有不可推卸的责任,他的个人意志也必须服从上述目标和使 命。这种英雄主义对后世,特别是对 20 世纪战争文学、电影和游戏又带来 了深远的影响。至今大多数现实主义战争文学和游戏的英雄品格设定,都 不同程度地从《埃涅阿斯纪》中找到了源头。首先,一大批罗马题材的游 戏, 都以再现风起云涌、豪杰辈出的古罗马的特有历史地位为己任,像 《帝国时代·罗马的崛起》、《罗马·和平女神》、《罗马·全面战争》、《罗马





执政官》、〈恺撒大帝〉等。

罗马人写下的史诗,从 〈埃涅阿斯纪〉开始就没有 仁爱君父的帝王形象, 也没 有英俊浪漫的骑士风范,从 事件到人物都只有一个目 标----为了罗马! 就连那些 反对罗马的游戏,像(反抗 罗马》、《汉朝与罗马》,亦



是旗帜鲜明,目的明确——即使反击罗马也不能不以罗马为中心。其次,罗 马的史诗非常现实,它只有英雄,没有美女;连英雄也是除了发号施令的就 是坚决服从的,即使是帅哥也是政治味道十足,只要对比一下古希腊的阿





喀琉斯、亚历山大雕像和古罗马的恺撒、 屋大维雕像就可见一斑。而现在美国人制 作的现实主义战争游戏,例如《三角洲特 种部队》、〈彩虹六号〉、〈霹雳小组〉、 (命运战士)、(秘密潜入)、(反恐精 英》、〈荣誉勋章〉、〈抡滩登陆〉、〈代号 十三)、(全球行动)……所有主人公的个 人形象,也像罗马的埃涅阿斯一样,是模 糊的,缺乏个性的,他们只是美军、德军、 反恐部队,战十,英雄,间谍等的代名词。

### 四海洛的丰功伟绩



看过(教父)的人都知道,美国电影里是有黑帮 英雄主义的:玩过《英雄本色》的人也知道,世界上 是有暴力美学的。可是这种以杀戮为德,以犯罪为美 的审美观,却不是20世纪好莱坞独创的。早在公元 八九世纪的北欧、那里的史诗便唱出了这样一曲反 派英雄的心声。

说起北欧,自然会想起海盗。他们穿皮戴甲,胡 子拉舞,手持巨斧,凶恶残忍,而那个时代的北欧人 民事不否认他们就是英雄。在北欧的史诗里,劫掠就 是致富, 磨杀就是荣耀, 甚至在光天化日之下夺人妻 儿都是豪勇的体现。冰岛的(萨迦)和(埃达),还有 挪威的(斯诺里一世),几部史诗的情节均是一片血 雨腥风,几个海盗主人公都是既南征北战,明抢豪 夺、又扶弱除魔,杀人如麻,他们是海盗中的强悍者,

是那个时代的暴发户。然而,正是这种无法无天的霸道,使北欧的史诗有 着一股磅礴的阳刚之气,使人不由自主地被它的魅力所吸引。

如果你想尝尝当野蛮的英雄是什么感觉,可以去看看上述史诗,当然 更直观的是去玩《全面战争之维京人入侵》或者《北欧神话》,还有一部 游戏叫〈野蛮人〉,虽然与北欧史诗距离很远,但它能够挖掘你心中潜藏

的原始野性,这一点与北 欧史诗异曲同工。公元8 世纪与9世纪,海盗时代 进入鼎盛,其间还有几部 史诗,如德国的(尼伯龙 根之歌〉、英国的《贝奥 武甫》等,它们的海盗气 质就不那么浓了,风格介 于海盗传说与中世纪骑 十文学之间,那种明火执







仗地寻事,快意地复仇的霸气,仍然顽强地抱牢历史对它的记忆,如果古 罗马能在死亡 1300 年后針北美再投凡胎, 谁能否认美国的游戏制作人不 会怀念北欧先民的海盗情怀呢?

### 五、骑士精神光荣永存

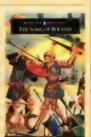
欧洲中世纪比较出名的史诗有英属的 (亚瑟王)、法国的(罗兰之歌)、西班牙的 〈熙德〉和俄罗斯的〈伊戈尔王出征记〉。〈罗 兰之歌)与(熙德)对后世的文学创作和游戏 制作的主要贡献是提供了圣战意识与骑士精 神两大主题,〈亚瑟王〉则为真人与鬼怪并 存, 利剑与魔法辉映的奇幻世界开了历史先 河。不光许多游戏应(亚瑟王)而生,而且在 更多的游戏中, 我们可以看到亚瑟王世界的 影子, 甚至跨越时空地影响到了 21 世纪初一 部伟大的电影〈指环王〉。

(圆桌武士)系列,包括(圆桌武士)和 (黑鷹传说)两代,是一套直接构筑在(亚瑟 王)传奇之上的冒险游戏,他的主角是一个景 仰骑士精神并刻苦学习怎样做一名骑士的小 孩, 用他的眼睛再现亚瑟王和他领导的圆桌 武士们, 在基督教和凯尔特人都想填补崩溃

的罗马留下的历 史空间的时候, 试图赢得对英国 此后数个世纪的 统治的故事。游

戏就像史诗原文一样,既记载骑士的资料与 事迹,又展现他们的爱恨情仇。游戏采用比较 独特的油画风格 3D 系统, 使中世纪的传说 由于幻化的魅力而突显其不朽与永恒。

中世纪的魅力在于荣誉与黑暗并存这一 双重气质,这种气质不同程度地浸染过各种 中世纪题材和魔幻题材的游戏,如:〈魔兽争 霸〉、〈哥特王朝〉、〈魔法门〉及〈魔法门:英 雄无敌)、(勇士之王)、(凯尔特之王)、(武 士传奇)、(圣女贞德)、(狮心王)、(骑士在 线》、〈荣誉骑士〉等。主角们或富有忠君爱 国精神,或具备骑士荣誉感,或干脆秉承骑士 时代的黑暗面,用战争、外交、谋略在那个时 代翻云覆雨。我们能在它们中看到亚瑟王、罗 兰、熙德等人的影子,看到中世纪史诗的延续





与变幻,看到中世纪气质的虚 渺与真实。与罗马史诗相反,中 世纪史诗非常不据泥于现实, 它们敢干想像,即使是政治事 件也描绘得既有规则, 又有个 性, 既具精神高度, 又敢干快意 情仇,哪怕是黑暗残暴也充满 生命的活力。所以、中世纪给玩 家留下的印象,不是一种政治



目的,而是一种生活方式,这种生活方式可以被所有现实的和虚幻的世界 所接受,可以被包括人类、猛兽乃至怪物的所有生命形式所实践。

### 六、《列王纪》中诞生的"波斯王子"

(列王纪)是一首先后描绘了十余个波斯勇士的长诗,这十个勇士有 的是王子,有的还当过国王。"排名第一"者叫鲁斯塔姆。他出身皇族,自 幼身强力壮,胆识过人,还未成年便杀死难以对付的白象。此后,他以波斯 第一勇士的面貌出现在与敌国交战的战场上。在其余的王子中,作者菲尔 多西又选出伊拉治、苏赫拉布、埃斯凡迪亚尔和夏沃什四人,围绕鲁斯塔 姆形成一个"红花还需绿叶衬"的众星排月圈。

从 20 世纪 80 年代那个轰动一时的 2D 动作游戏经典开始, 波斯王 子就成了勇敢、机智、冒险、与各种稀奇古怪的困难和敌人作斗争的英雄 的形象代言人。虽然王子不再叫鲁斯塔姆,也不用那四个"陪衬"的名字, 游戏的创意还是忠实于波斯史诗的基本特点。英俊的王子身旁总少不了 美丽的公主,《波斯王子:时之砂》立竿见影,有的游戏评论说(时之砂) 里那位公主不但不温柔,面对王子还凶了吧唧的。这可不能怪公主,更不 能怪游戏。因为按游戏情节,公主是印度人,篇于波斯的敌国,对待敌人能 不像冬天般的冷酷么? (列王纪)里面的女性人物就不是省油的灯,有位 公主因为鲁斯塔姆不答应她的要求(是官廷事务不是男女关系,别想否 了噢),还恶狠狠地威胁过他呢。

(波斯王子:武者之心)也有类似现象, 让人怀疑制作组是不是真地跑到史诗里去 找过灵感,相比(时之砂)的意气风发,这-作里波斯王子目睹了个人的骄傲与自大造 成的可怕后果,痛愧再也无法回到过去无邪 的青春。等等,知道菲尔多西本来想在(列 王纪)里说什么吗? 他就是想说青年人的纯 真和直率比老年人的世故和腐朽好! 书里面 王子们慕落可爱,可一上了岁数当上了国王 就老谋深算,让人讨厌! 咦? (时之砂)说话 了,这个意思不是(勇士之心) 刚发现的啊







在《时之砂》里,波斯国王不就是趁王子在阵前冲杀时用外交手段对印度 摘阴谋嘛!不过,灵感来集多了,也会出点儿小乱子,游戏里波斯王子的性 格成了个历史大杂选——伊拉治的纯真虔诚,苏赫拉布的勇猛骄傲、埃斯 凡迪亚尔的惯惮鲁莽,夏沃什的深谋远虑,当然还有鲁斯塔姆的事事总能 成功,就全都根据情节的需要长到游戏主人公一个人身上了。

## 七、南亚魔幻的神奇力量

《庫呵婆罗多》和〈罗庫衍那〉并称为印度两大史诗, 两部史诗规模 都很大,〈庫呵婆罗多〉长达十万頌(两行为一頌), 叙述了婆罗多族的两 专后 發倡 卢族和济度族争夺王位继承权的斗争, 并穿插了大量神话传说。



家诵讨电影耳熟能详的那种印度式爱情故事,就是从这里发源的。

印度史诗,宗教味道非常浓,比如〈庫呵婆罗多〉,俱卢族的统帅毗渥 庫(注意不是毗渥奴,小心别看混了)在被班度族射倒等待归天时,还不 宏劝说两族和解。〈罗摩衍那〉的主角罗摩为了恪守李道而自愿流放,为 万取信于民而遗弃爱妻悉多。如此具有神性的品质出现在凡人身上真是 既启人黨権又骇人听闻。

印度的史诗由于神性太强,显见被改编为游戏。唯有一丝联系的就是

印度的史诗田于神性太强, 显见做改编//海 韩国人制作的网络游戏(密传), 其故事来源 于印度神话的(八王传说), 游戏的主线是关 于罗刹女的传说, 并引进了〈庫呵婆罗多〉里 阐明二大主神——创造神梵天, 毁灭神遂攀和 保护神毗湿奴那部分, 还有众多其他善恶神, 雪家欢迎的阿修罗练。在角色选择中, 比较为玩 家欢迎的阿修罗族与罗刹族, 人物形象男的奏 俊潇洒,女的美丽多姿, 让许多初次接触, 甚至 是偶然接触〈密传〉的玩家, 在不了解角色具 体能力的情况下, 凭着直观的感觉就选择了这 体能力的情况下, 凭着直观的感觉就选择了这 男女主角的唯美脸谱传统一脉相系。



### 八、《星球大战》与《魔戒》

使史詩—词在近年间大行其道的始作俑者,当推 20 世纪一部没有真实 历史背景的三部曲作品——(魔戒)。(魔戒)原著和由它改编的电影(指环 王)如今玩家已相当熟知。而当(指环王)在全球热映的时候,一部比(指环 王)早30年偃开始首播的(星球大战)系列电影,也一直被人们推崇为史诗。

《星球大战》与《魔戒》跻身于20世纪经典史诗作品之列,并不辱没 史诗的威名。《魔戒》 沿带些《亚瑟王》传统,《星球大战》则比较独创。它 们的共同之处在于不但继承了现实维度上的世界文学传统,而且确立了 古代传说的奇幻世界与未来时空的幻想世界跟人类真实历史的同等地 位。在两部史诗性的电影获得了世界性的巨大成功后,还进一步激发了游 欢厂家围绕它们的游戏开发权发生的激烈争夺战。它们是史诗创造游戏、 并通过史诗维维自己生命的量量观 最典型的范例。

由〈星球大战〉衍生的游戏很多,FPS〈死星战将〉、〈绝地武士〉、





《绝地武士 II》、《绝地武士学院》、《战争前 线》及 RPG(旧共和国战士:希思大帝》等等。 《魔戒》及《指环王) 衍生的游戏,数量繁多,与 原作关系也更紧密,如 ACT(指环王: 护戒使 者》、《霍比特人》、(指环王: 王者归来)及 RTS(指王王·魔戒之战》、《指王王: 中土之 战》。传统的史诗,经过 20 世纪的的转型,在 21 世纪的商业时代,由于运作手法的高效化和 传播范围的全球化,更是潜能无限,魅力亦存。 那些间接地受到《星球大战》和《魔戒》影响, 从中发现灵感汲取营养的游戏更是层出不穷。

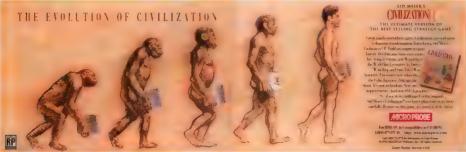


## 九、为了22世纪的处女地

从 20 世纪早期欧美史诗开始进入影视,到 20 世纪末《三国演义》风靡东亚,再到 21 世纪网游开始跟收印度神话,所有这些都在证明一句老话,是金子总会发光! 北美领先了,欧洲出名了、东亚嘱起了,阳在苍天下的西亚、非洲、拉美、澳洲,也不可能永远沉默下去。亚美尼亚有〈春逊的大卫〉、杨鲁吉亚有〈虎皮武士〉、埃塞俄比亚有〈埃塞俄庇斯〉、马里有〈松迪亚塔〉、刚果有〈李昂戈〉、南非有〈恰卡大帝〉、阿根廷有〈马丁·费耶罗〉,还有在汉文化图外为中华文明增光添彩的中国二大史诗〈江格尔〉、〈马纳斯〉和〈榕萨尔王传〉,就像〈魔戒〉原善中写的那样,第三纪本京,埃勒萨王逝世了,人类的历史还会以第四纪的名义继续下去。不管 21 世纪的游戏世界是谁的天下,没有力量会挡住这些来自处女地的史诗在 22 世纪、23 世纪乃至更远的将来"入主中原"。当然还有在此领域尚不见经传的辽阔漠洲(特别是漠洲本土文化)。像现在一些五六十岁的人不理解为什么有那么多青年入喜欢韩国影片那样,我们中的一些人将来好也会惊讶我们的后代为何会爱上非洲的战散、拉美的热舞或者澳洲的七头来器的。■







"文明的进化 席德·梅尔的 文明Ⅱ

最畅销的策略游戏终极版本"

1996年 一个控制"进化"的游戏,从猿到人 的演化图示对于佐证一部成功系列作品的成长 来说真是再形象不过了——但谁知道未来会是 如何?不幸的是,在科幻片中的未来通常都不是 我们想要的,而这部曾经无比辉煌的"进化"游 戏的后续也日渐式微。





"这个秋季 你将为高中里 被指使去干的那些 搅拌器里塞青蛙的把戏 而后悔。"

1995年 牛蛙公司投入 EA 旗下后的形象宣 传,他们的自述非常有趣:来介绍一下牛蛙。他 体型大。他脾性坏。他设计游戏。游戏以出人 意料的花样而富有深度,你玩上了就会被牢牢 粘在坐椅上数周。谁在那儿笑?





"在 450 医马力的 引擎轰响中 很难听到理智的声音 极品飞车"

1994年 《极品飞车》在它推出的最初时候, 俨然抓住了竞速游戏的一个成功要诀——速 度——因为它是每个竞速玩家的需要。不过在 那个时候,它也不乏一些咄咄逼人的对手,幸 运的是,它在后来比对手更早的以特别版的方 式与硬件 3D 渲染携手, 成为电脑游戏新世代 的最初宽儿。不仅仅是耳朵,包括眼睛也会成 为左右理智的原因。









"年度科幻体验...

家伙的幽默了。

无法在影院观赏...

未在录影带上发行... 也不能在电视上贯玩!" "它仅存于你的电脑。

#### 银河飞将IV自由的代价"

1996年 很难想象那个年代的电脑游戏创作天才们,是以怎样的激情来呼喊 出如此不羁的口号。《银河飞将IV》作为史上第一款在电影院放映广告、采用 真实布景而非蓝薯拍摄、产品预算高达 1200 万美元的电脑游戏,永远成为电 脑游戏史上的传奇。

"如果目光也会致命

在 Suncom F-15E 战鹰系列之前 手握真实飞行播杆的办法

1995 年 Suncom 一度以 它的 F-15 战魔系列摇杆在 电脑游戏周边市场中声名 鹊起, 它的外观的确足够 "致命",不过,过于单一的 产品线, 还是使其在后期消 声唇迹了。











#### 病毒比 Windows 好的六大理由



针对目前网上某些网民造谣说 Windows 操作系统实际上是病毒的传言, 全球计算机病毒制造者协会发言人召开新闻发布会严正声明,予以否认,并 指出了病毒比 Windows 好的六大理由:

- 1、病毒是免费的。 3、病毒不是每台电脑里都有。
- 4、病毒不会占用你太多的硬盘空间.
- 2、病毒无需很大的内存即可运行。 5、病毒没有 BUG。
  - 8、病毒不需要用户自己来安装!

#### **电脑数量**



客户:"你们的广告上说这款笔记本电脑的重量是2.2公斤,可我称后的 怎么是 2.23 公斤呢? 你们这是欺诈行为,要么赔偿,要么我去投诉。' 店长:"先生,您的机器是不是回去装了很多软件游戏,并储存了很多资

客户:"是啊!那又怎么样?"

店长:"那就对了,那0.03公斤,就是装了软件后增加的。您看,电脑超 重了 0.03kg, 也就是 30g, 这就是说您的硬盘上已经装了 30 个 G 的资料。所 以,超重是完全正常的。

#### 魔兽争霸 | | | 之 结果由于 4(下)







结果,由于山

丘之王的虚策心人

类关于新式武器的

情报被暗夜精灵知

量近我们研究 发现用某种方 建可以让他原 順何产生巨大 麗麗. 连种铁 化的方法正在 横索、但理论 上是绝对可以 实现的·

200g.3 KID.AI 艾茅图

#### 000胜利之日 之 鱼火入屋









2005.3. KID-AI 艾洋图





#### 多人论 CS

孙中山:拆弹尚未成功,同志仍需努力。

范仲淹:先队员之撤而撤,后队员之冲而冲。

白居易: 千穿万炸始出来, 犹抱 AK 半班面。

孟子: 警者, 所以救人, 拆弹, 躺匪也。

孔子:射而不瞄则惘,瞄而不射则殆。

鲁迅: 网吧本没有主, 来的人多了 也便立了主。

雪菜:雷布上了,胜利还会远吗?

钱钟书:仓库里的想出来,仓库外 的想进去。

徐志摩: 轻轻地我瞒着,正如我轻轻的

蹲:我轻轻地点射,作别远方的悍罪。 余光中:乡巷,好像 张大大的地 图,我在这头,悍匪在那头。

村上春树; 匪并非反恐的对立面而作为反恐的一部分永存。

诸葛亮:运筹重狙之后,决胜千里之外。

雨果: 世界上最宽阔的是海洋, 比海洋宽阔的是天空, 比天空宽阔的 是人的胸怀,比人的胸怀更宽阔的是九倍放大的瞄准镜。

牛顿:如果说我比别人看得略远些,那是因为我站在狙击平台上的缘故。 比尔盖茨:等你有了16000元的时候你就会明白。钱不过是一种符号。

●迅:时间,就像反恐中的枪一样,只要你愿意捡,总还是会有的。









康善争霸 111 之 学《功夫



魔兽争霸 111 之 石化无效













创意: 北京 崔洋 2005.3 KID·AI 艾洋 图







老公,有人给咱们发电子贯卡了!





周游《积木online》吧~

# 今天你"愚"乐了么

# 愚人节道具大阅兵

4

月的第一天是"愚人节",也是过得最不安生的 天,首先我们会小心翼翼的把防骗宝典背诵一边,然后警告自己要放下小小好奇心,严助在这一天里做任何不现实不理智的事,否则后果自负。其实呢,就是想出各种办法,去愚人一乐,大家开心又不伤感情。所以,在这一天里相信大家的额细胞都会死上几百万几千万吧。什么?实在想不出来该怎么度过这一天?

Hmmm,我有个朋友,是个收集狂人,专爱收集一些奇怪的玩意,相信他的藏品会给你一些启发的。

#### ●吓人口香糖

健牌口香糖,是人都吃过。当朋友从你摆放在桌上的五条装包装盒里拿起一条时,突然,一只蟑螂从盒子里跳出来,住;小强;



#### ●爆炸写字笔

把火药放进笔杆里,只要有人拿起笔,按动笔帽 … "砰"!当然,不放火药的时候也是可以用来写字地。



#### ●神奇墨水

不小心把墨水洒到朋友新衣服上,朋友要生气了?别着急,赶紧吹吹干,一点墨水的痕迹都看不出来了哦~



#### ● 樂 牙符

酒足饭饱之后,来根牙签剔剔牙,不过先看好了,如果是辣牙签的话……上帝保佑你……



#### ● 痒痒粉



#### ●吹不灭蜡烛

视你生日快乐,许个 麽吧……阿慮……关 键时刻,怎能……为啥 这蜡烛吹不灭呢?呼~ 我再吹,终于灭了。为 ……为什么它又着了!



#### ●电人摇奖机

老虎角子机,拉斯维加斯人都知道。你要不要来试一把?不过……你看,你总是那么急,我还没说完你就拉了,这个可是带电的,被电了吧?婚博集然害人羁。



#### ●放屈袋

电梯里人满为患,这时却传来了一阵"悠扬"的放屁声,转眼之间,除了你以外的人都消失的无影无踪。于是你露出了得意的笑容。这一切都月功于你新采的放屁好。



#### • III or division

是不是对身边的烟民 深恶痛绝?想好好捉弄一下他吗?如果你的答应是 肯定的话,请使用"淋你一头"牌烟水香烟。



#### ●無眼圈万花簡

黑夜给了你黑色的眼睛,你却用它来看万花筒。 遺板位了吧,瞧这眼圈黑的,跟熊猫似的。这就是看 了会给你留下黑眼圈的万花筒,功效神奇吧。



#### · HISTORY

饭后一支烟,快乐似神仙,离开工还有十分钟,抽根烟再千活。我抽我抽我抽抽抽抽。——#……俺这烟怎么从中饭抽到了晚饭还没抽完呢?



#### ●穿指钉



#### ●碎玻璃

枪战:绝对是枪战,你看看这个玻璃,全是弹乱,想老子是多么颇风的在枪林弹雨里穿行的。看着那些崇拜的目光,心里美吧,不过到小心境,牛皮可别吹破了,要不你就等着挨麻吧。



#### ●喧噩粉

明塵明塵明塵明塵明塵明 一阵 连月龍月寒 戶題 一下 连月龍月寒 戶題 一下 三月龍月寒 日 三下 三月龍月寒 日 三下 三月龍月寒 日 三下 三月龍月寒 日 三下 三月龍月寒 日 三月龍月 日 三月間 日 三月間 日 三月日 日 三日日 日 三日 日 三日日 日 三日 日 三日日 日 



#### ●车划痕

凭什么人家能看宝马 大奔,我就只能骑我的破 28。看我给你找点刺激。 把这块最划耰贴在你车 上,这下也轮到你郁闷了 吧。





# 2005' iQue 情侣秀

无贵低点靶

与游戏)杂志参与支持的"我的随身玩作—2005全国 (Que 情侣秀" 活动将在 月 日后登劫 joy.que.com 网站,看看也们中谁能胜出吧

#### 

男生女生黑白配,非常登对,加上中间的小红点——限量板神游机,配色非常漂亮。可能背景太马虎了,不晓得是哪里的炷台阶,应该争PHOTOSHOP处理一下就好了~



最繁人的场面 · 虽然身陷铁窗,游戏之心不免。你来探查,为我 送来了!神游· · · 爱心在非典期 间拍摄的。



#### ② 只要见的一对 交生:Angel 只生:DongerousAng

这个有点像大头帕娜!成像质量不是很高,而且神游机也只是贴上去的。差点意思~不过两位主角比较青春可发,可以加分!



#### 

好卡通的一州男生女生, 代新 新遊戏人类的标准选型 还有表情 真的是很夸张,背景颜色也非常 PP …… 可是为什么女持擎不是很高 feg 9



# 3) EVLID — XI 文章:《译》

非常认为的一名的东西(约克 数据 物质、所有 PHOTOSHOP 6 处理水平,可以 FFA 从的"位" 要的"性"。它们有成乎一种名。 红一蓝,表世系为理例,可以加分



#### (7 日素初的一対 交往・開始息 日本・存在之間

私與菜和门的一对组合、虽然不 是停略的投票至点。但是非常亲切, 就能找如熟悉的朋友、男生心事的 菜和女生表一的野田得益影。加上 小神新被防车事要的量——肯定是 同意呼声高杰!



# (4 風源性的一对 女性。沿江河地

可以说是最漂亮的一张合影,美 得龄时尚广告,不过这两个人怎么 都不够在玩。GBA的说:"看上去 好餐菜味荤的,一片何两条项链、 三只戒指、对目标……可怜的神 游机、被挤到一边去了。



# ※ 最高的一刻 女生:和子

各种家伙都招呼上了 · · 而且 还有蒙眼 + 捆绑,真的好 BT 圆 ……向在 GF 的屠刀威胁下,被蒙 上了眼睛还在玩小神游的空外大



# 神游有好礼

为悉謝《家用电脑与游戏》杂志社和读者对"我的曆數玩 样——2005 全國 (2以2年 惟內秀" 活动的支持, 神游科技 中國) 青曜公司局(家用电脑与游戏)的读者送出 100 本神游马里典 主顧的精美水晶封面笔记本一凡是塌写并普送 2005 年 4 日 各《家用电脑与游戏》读者调查表的读者较有机会拿到哦!



#### 至尊大礼: HP 畅游人 a1070cl 64 位家用游戏 PC

HP 发布 2005 年新一代银色畅游人家用电脑产品线,全 面采用银色作为整机和外设的外观颜色,新款主机箱两侧边 缘采用流线型圆弧边设计,与家具、电器融为一体,更可减少~ 意外磕碰对用户造成的伤害。新一代 HP 畅游人 a 系列 AMD64 位机型,采用支持 64 位处理器和 PCI-Express 接口 的 ATI RS480/SB400 芯片组、更配以 Nvidia GeForce 6600 显卡、512MB DDR 400 双通道内存和 80GB SATA 硬盘,让 发烧级游戏玩家的选择融入到 HP 畅游人系列家用电脑的 人性化设计之中。面对价值 6699 元的 HP 畅游人 a1070cl 64 位家用游戏 PC,您准备与朋友们用几元钱猎取它?!

以手机短信方式发送竞拍 价格(整数或包括小数点及其后 1位数字)到特雅号码 8777237(移动) 或9877237(蘇通用户详见【参与方 太1) 活动截止时出价最低,且 被一无二者即可無得大礼



RS480/SB400 芯片组共同组建了高性 能 PC 平台, 支持双通道 DDR400 内存体系、4组 SATA 硬盘(RAIDO/1)、 USB2.0.1 ↑ IEEE1394. S/PDIF 數字 5.1 音頻、1 组 5.1 模拟音 頻、并以 PCI=E 总线的先进平台面向 去字的数字经历应用。





合1前置数码读卡器。将 DIY 的性能路被与品牌机的整体设计充分 融合,满足用户的各种需求。

#### 惠普 a1070cl 64 位家用游戏 PC

娱乐 银 时 尚



法-张恳以实物为准,太活动 最终解释权归本刊所有。

17 十與干量系譜
AND ALTALONE 12700+
256m3×2 COMADO
需要 7200.7157380013A5) EATA 80cm/8m8 度存
OUT/CC-PR COMBO
需要 7200.7157380013A5) EATA 80cm/8m8 度存
OUT/CC-PR COMBO
Redeon XPress 2000(在最高)
GA DYL-VOX XPress 2000(在最高)
SATA150×4(BALTOL/1), PU×1.1902.0×5
EEEE13544-1.07100 KIXFR
5.1.最后更属 3/PUIT 股子原则
1 医足器3544-1.0710 KIXFR
3 年度 2000(在 2000)
3 年度 20

产品内容包括: 书及原件袋

有人着

每个人都知道 0.1 元是最低价! 每个人都有自己的幸运数字! 但要如何以小搏 大、创造机会, 抢得最酷玩物?!

如果准备花 10 元来抢宝, 在 10、50、100、200、300 等价格区间选择你的 10 个 幸运数字出价, 那就远比傻乎乎的挨个出 0.1、0.2、0.3……要独特得多, 也将有更大 的机会将宝物收入囊中喽!

发挥你的聪明才智,成为至尊大赢家!

【家游竞拍总动员】(2005年2月号)1GB超大容量德劲电子DE82数码MP3

江苏无锡 薛宏辉 1386\*\*\*3127 DE82 MP3 随身听 / 1GB 容量 至尊大礼一:竞拍赢取价格

陕西榆林 赵欢 1348\*\*\*3942 DE82 MP3 随身听 / 1GB 容量 至尊大礼二:竞拍赢取价格

#### 1 元低价竞拍狂抢玩家大礼 家游竞拍总动员

#### 超酷赢家规则

出价最低,且独一无二者! 没错。【家游竞拍总动员】就是要把价值 不菲的超酷玩物送给你!你所付出的代价远

#### 2 参与方式

■移动用产以手机短信发送任意价格 (整数或包括小数点及其后1位数字,如 10.5)到特服号码 8777237,收到出价确认回 复信息即出价成功。

■联通用户初次参与清以手机短信发 选 J 到 9877. 收到回复信息后即可直接发选 报价到 9877.237 报价((绘数波包括小数点 其后 1 位数字,请在报价数字前加 0,如 025.6),收到出价确认回复信息即出价成功。

■如果出价被他人重复报出,则会收到 系统免费通知信息,此时可再次发送新价格

③ 有效出价: 所出价格中没有任何中 文字符;所出价格若含小数点,则小数点后 仅有一位数字。

#### ④ 竞拍时间

#### 贏家确定

○ MAN 9042 当则要拍结束后,由系统程序在所有出 价中选取无重数,最低价格的出价名,确定 为本则低价差拍的赢家。如果本则或的设有 数果少一,也是不是一个。 数果少一,他是一个。他出此价格的出价名,确定为本则低价变拍的赢家。 赢家官 以所报价格购买本制产品。

高家养收到通知短信,并可查阅下月的 家游官方网站公告及杂志公告。高家需携带 本人身份证及竞拍所用手机交费凭证,到家 游杂志社领取产品

因网络问题导致当天出价没有收到问 复,不能确定性一报价是否被重复的玩家, 请在活动临近结束时拨打客服电话, 查询你 的报价是否已被重复。系统提供商长达公司 不对此承担任何责任。

参与活动费用:此活动按信息条数收 费,不用银订,不再参与不再收费。

■发送短信收费:全球過,动感地带、联 通短信息 0.1 元 / 条、种州行 0.15 元 / 条

■出价确认回复信息(所报价格惟一或

■竞拍其它相关信息(以前所出独一无 时间、超出有效价格、乱码无法识别等)通知 全部免费

领奖地点:北京市海淀区思济庄 18号 院 1 号楼 1104 室、外地参与中奖者将提供 免费 EMS 邮寄服务。

**免费客服电话:800-810-5056**, 不支 持800的地区可以拨打普通客服电话010-51665123

报奖办法: 收到短信及客服人员通知





#### 乐高星球大战 LEGO Star Wars 类型:AC 开发: Travellers Tales 发行: Eidos Interactive 日期。2005年4月1日(国外)



Wik 的森林奇遇 Wik & The Fable of Souls 举型:AC 开发:ReflexiveEntertainment 发行:ReflexiveEntertainment

日期2005年4月1日(部外)



瘋狂世界 Psychonauts 秦型:AC 开发:DoubleFineProductions 製行:MajescoGamesInc 日期:2005年4月19日国外)



救世主降临 Advent Rising 类型: AC/AD 开发: 发行: 日期:2005年4月30日(国外)





梦幻之星在线



新绝代双骄

天骄 [[	目标软件
梦幻之星	朝华数码
赤龙剑心	万马网络
密传	欢乐数码
希望	光字华夏
TO-星钻物语	游戏米果
飚车	天纵网络

http://www.tj2.com.cn
http://www.psobb.com.cn/top.html
http://www.dragonheart.com.cn
http://www.tantracn.com
http://www.sealonline.com.cn
to gamigo.com.en
http://ctr.iovzone.com.cn

33 网島 神话 聚友网络 梦工厂 侠义道 足球经理在线 新大陆 3D 西游 唐人互动 劲乐团 久游

http://ff.163.com http://www.ryl.com.cn http://www.xiayidao.cn http://www.managerzone.cn

http://www.3dxv.cn http://o2jam.9you.com





COURSE 热血江湖



#### 近期内测网游焦点

新省以源OL 新干线 热血江湖 一起玩 幸福花园 第三波 RF Online 万马网络 幻想春秋 OL 金山软件 豆豆秀 谱索网络 http://tth.gamefier.com.cn http://www.righ.com.cn http://www.chinarf.com

http://www.sgonline.com.cn http://eq.kingsoft.com

http://www.sshock.cn/Sshock/Default.asp

轩辕11飞天历脸 北京网星

光通

91 com

世纪天成

锦天科技

封神传说

传说 OL

新古龙群侠传

洛奇

http://www.swdol2.com.cn http://www.nabi.com.cn http://www.mabinogi.com.cn http://gl.91.com/

http://www.saga3d.com/



